Desperados, The Undying, Kohan, Fate of the Dragon - na CD

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

SECRET SERVICE

MAJ (05/2001)

INDEX 361577
ISSN 1641-7380
CENA 7 zł 90 gr (zawiera 7% VAT)

GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • INTERNET

90

Kolejny pokaz przedpremierowy filmu

czytaj str. 99

Poleje się krew!

FALLOUT TACTICS kontra BLACK & WHITE runda 1

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND



Targi CeBit 2001

Projekt okładki: Pegaz Ass   Grafika: © 2001 INTERPLAY Fallout Tactics

Desperados, The Undying, Kohan, Fate of the Dragon - na CD

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

SECRET SERVICE CD

MAJ (05/2001)

INDEX 361593 ISSN 1426-7497 • GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT • INTERNET • C... (zawiera 7% VAT) 13 zł 99 gr

90

Poleje się krew!

BLACK & WHITE kontra FALLOUT TACTICS runda 1

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND



Targi CeBit 2001

Tu powinna znajdować się płyta CD-ROM. Jeśli jej nie ma, zapytaj sprzedawcę

Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © 2001 ELECTRONIC ARTS Black & White



Secret Service. Magazyn gier komputerowych - polski miesięcznik o grach komputerowych wydawany w latach 1993 - 2001, przez wydawnictwo ProScript Sp. z o. o.

Secret Service od numeru 86 (01/2001) do numeru 91 (6/2001) włącznie, ukazywał się w dwóch wersjach: jako Secret Service (bez płyty) i Secret Service CD (z płytą). Obie wersje różniły się okładkami, pozostała zawartość była identyczna.

W pliku na pierwszych stronach znajdują się obie wersje okładek, natomiast pozostała zawartość jest taka sama dla obu wersji.

Specjalne podziękowania dla Profesa'a za skan okładki.

Skanował i enkodował do formatu DjVu w 2013 - Xuio.

GIANTS PL





TRZY RASY • JEDNA WYSPA • WIELKI KONFLIKT

„Giants: Citizen Kabuto to rewelacyjna gra, którą polecam wszystkim bez wyjątku. Rzadko trafiają się tytuły tak oryginalne, zabawne i inteligentne - grzechem byłoby go pominąć. Jeśli nie zagrasz w Giants ominie Cię jeden z najciekawszych tytułów, jakie kiedykolwiek wydano na komputer osobisty"

Świat Gier Komputerowych

„Giants: Obywatel Kabuto po prostu trzeba mieć w swojej kolekcji. Gra z pewnością zasługuje na HIT-a i specjalne miejsce na półeczce z grami".

Magazyn IO

„Jedna z najlepszych gier na PC z gatunku zręcznościowych. Cudowna oprawa audio-wideo i niewiarygodna grywalność."

Gry Komputerowe



„Giants jest super! Ludziom z Planet Moon Studios udało się wyczesać coś nieprawdopodobnego. Świetna grafika, niezgorszy dźwięk i gameplay na poziomie kosmicznym - to argumenty, które obronią tę grę przed atakiem największego nawet malkontenta. Zaprawdę powiadam, oto produkt, na którym wzorować się będą inni."

Secret Service











8 MAJA W SPRZEDAŻY!

ZA 29,90 !

Zamów swój egzemplarz z dostawą do domu:
(0-22) 519 69 19
pon - pt: od 9⁰⁰ do 18⁰⁰
Koszt wysyłki tylko 5 zł

Oryginalna gra GIANTS w polskiej wersji językowej

29,90 złotych

eXtra Gra
Numer 1/2001
GIANTS OBYWATEL KABUTO

extra pakiet zawiera:
- pełna gra Giants
- pismo
- instrukcja do gry
- kartonowe pudełko

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt







Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn IO	CD Action	Secret Service	Gry Komputerowe	Świat Gier Komputerowych	Wirtualne Imperium Gier
6/6	9/10	96% 	9/10	9.5/10	94% 	9/10 	10/10

http://gry.wp.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

secret service
MENU
maj 2001
http://www.ssonline.com.pl/
90
secret service
MENU


METAL GEAR SOLID 2 – Solid Snake – Mister Universum


FINAL FANTASY 9 – FANTASY 9 to to jest na pewno, pytanie tylko, czy naprawdę „Final”?


MYST 3: EXILE – To dopiero będzie mistyczna gra! Mistycyzm do potęgi trzeciej!



STAR WARS: EPISODE 1 BATTLE FOR NABOO – Ciemna strona Mocy skusiła już niejednego... Więc lepiej nie cheatujcie!





CeBit 2001 – Czyli co na targach widzieliśmy.


Do czego komputer
Filmowanie – montowanie
DV.now AV

Filmowanie, montowanie – I Ty możesz zostać zdobywcą Oscara!

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Rafał „*Zulu*“Skrzypek
zulu@ssonline.com.pl

SS CD Manager
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
mamut@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Michał „*Nefliqus*“ Kaliciak
Mirosław „*Qki*“ Kuk
Maciej „*Valpurgius*“ Hajnrich
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Zbigniew „*B-Beck*“ Jankowski
Jakub „*Gunner*“ Kaczmarek
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Marcin „*Campari*“ Sołtys
Krzysztof „*Hunteros*“ Wierzbicki
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski
Krzysztof „*Ator*“ Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Wojciech Krzemień
tel.(0-22) 652-37-37, 0 503 914 600
reklama@ssonline.com.pl

Druk
UNIPROM S.A. Warszawa
Nakład 120.000 egz.

Adres do korespondencji
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Sklepik firmowy
Warszawa, ul. Biała 3 pok. 7
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9⁰⁰-16⁰⁰

redakcja@ssonline.com.pl
www.ssonline.com.pl

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



FALLOUT TACTICS – *Dzięki tej poglądowej grze każdy z łatwością nauczy się, jak przeżyć w warunkach postnuklearnego kataklizmu!*



BLACK & WHITE – *Szczyt rasizmu – grać w BLACK i WHITE na dwóch oddzielnych kompach;)*



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS – *Kohan w języku mulamuzów znaczy: wielki–czerwony–boga–boga–nadejdzie–o–zmierzchu.*



SUMMONER – *Jakie jest pierwsze zaklęcie maga–summonera? „Przywołuję Cię do porządku!"*



SERIOUS SAM – *Sam potrafi być czasem śmiertelnie poważny, zwłaszcza gdy ma poważne argumenty w dłoniach!*

LISTA PRZEBOJÓW SS

v. 2.0 maj 2001

lista@ssonline.com.pl

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników SS:

- Każdy ma 1 głos na miesiąc!
- Typy gier przyjmujemy pod adresem: lista@ssonline.com.pl
- W temacie (subject) maila musi być tytuł typowanej gry.

Objaśnienia znaków: [!] – nowość na Liście, ⬆ – skok na wyższą pozycję, ⬇ – spadek na niższą pozycję, [2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

Top 5!

1. BALDUR'S GATE 2 [3] ⬆
RPG; rec.: NSS 84; ocena: 9/10; CD Projekt

2. DIABLO 2 [8] ⬇
RPG akcji multipl.; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

3. QUAKE 3 ARENA [9] ⬆
FPP multipl.; rec.: NSS 75; ocena: 9/10; LEM

4. UNREAL TOURNAMENT [10] ⬇
FPP multipl.; rec.: NSS 75; ocena: 9/10; LEM

5. EVIL ISLANDS [!]
RPG; rec.: SS 88; ocena: 9/10; CODA



Bestsellery w Sieci!

Zestawienie powstaje na podstawie rankingu sprzedaży w sklepie internetowym VIVID.PL

GRY	MULTIMEDIA
1. Fallout: Tactics	1. Fogra: Multimedialna Encyklopedia 2001
2. The Settlers IV	2. Cartall: Mapa Polski 2001 + Auto Atlas
3. Europa Universalis	3. Internet Translator
4. Black And White	4. Collins: Słownik pol.-ang. i ang.-pol.
5. The Sims: Balanga	5. Euro Plus + Reward Millenium

SKALA OCEN:

1. **KASZANA I BADZIEW!** Zabierzcie to ode mnie!
2. **CIENIZNA.** Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.
3. **NIE POLECAMY.** Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.
4. **GRA SŁABA,** mająca drobne wady i powielony pomysł.
5. **GRA PRZYZWOITA,** spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.
6. **GRA PONADPRZECIĘTNA,** mająca ciekawe elementy.
7. **GRA WYBITNA,** którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.
8. **GRA WYŚMIENITA,** musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.
9. **GRA PRZEŁOMOWA,** kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.
10. **GRA-LEGENDA!!!** Należy wytapetować nią sobie pokój!

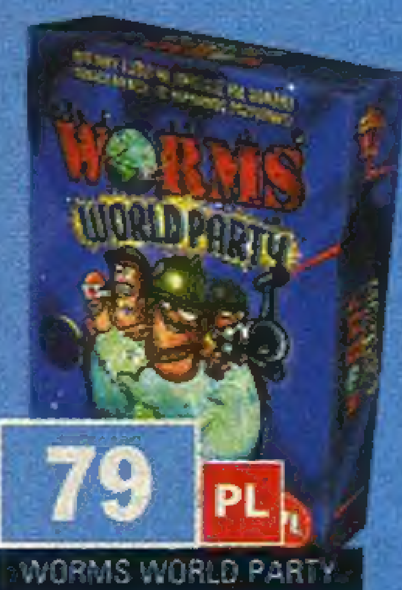
STRONA GŁÓWNA | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE I RPG | KSIĄŻKI | FILMY DVD | AKCESORIA I GADŻETY

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

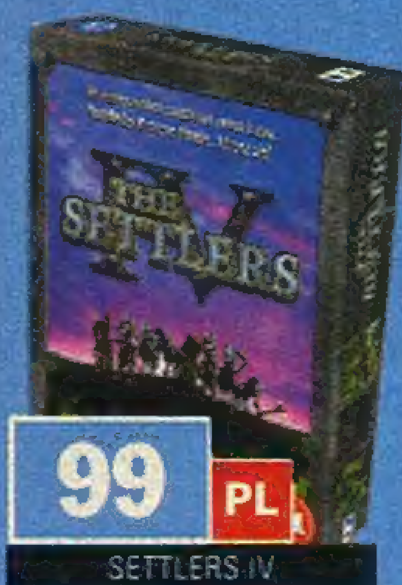


199 PL

W Numerowanej Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatek do gry BG: Opowieści z Wybrzeża Mieczy, koszulkę Baldur's Gate, karty BG, mousepad.

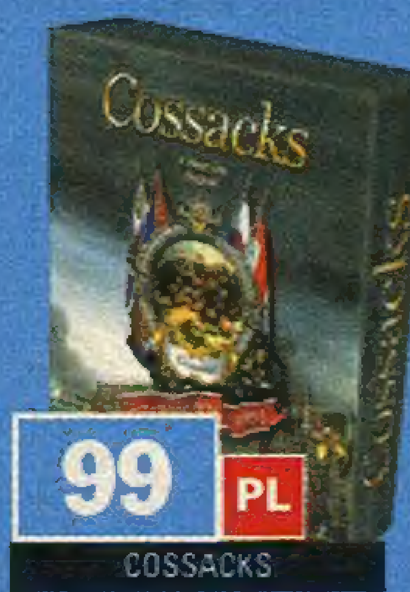

79 PL – WORMS WORLD PARTY


79 PL – PIZZA CONNECTION 2


99 PL – SETTLERS IV


99 PL – SUDDEN STRIKE


99 PL – ICEWIND DALE ZŁOTA EDYCJA


99 PL – COSSACKS

gra Icewind Dale + dodatek Icewind Dale: Heart of Winter

OFERTA

Pełną ofertę znajdziesz na stronie intrnetowej www.wirtualny.com


19 PL – SETTLERS II - ZŁOTA EDYCJA

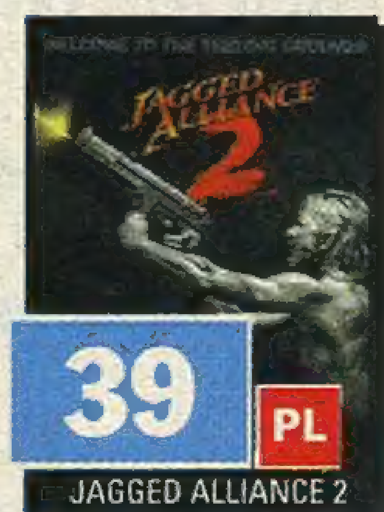

29 PL – MESSIAH


30 – BLADE RUNNER


49 PL – JAZZ JACKRABBIT 2


49 PL – HEROES OF... ARMAGEDDON BLADE


39 PL – ICEWIND DALE - HEART OF WINTER

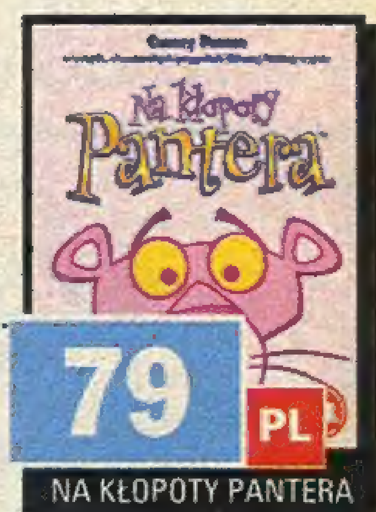

39 PL – JAGGED ALLIANCE 2


59 PL – HEROES OF MIGHT & MAGIC III


69 PL – LARRY 7


29 PL – GIANTS


79 PL – THE SIMS - MISJE

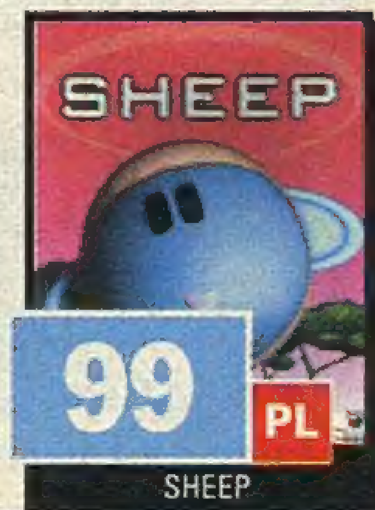

79 PL – NA KŁOPOTY PANTERA


79 PL – SIMS - BALANGA

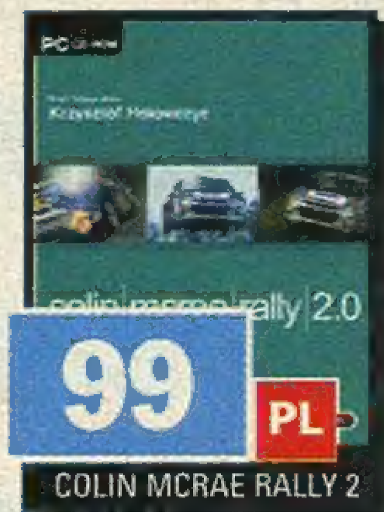

79 PL – CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU


99 PL – THE LONGEST JOURNEY


99 PL – BATTLE ISLE 4


99 PL – SHEEP


99 PL – EUROPA UNIVERSALIS


99 PL – COLIN MCRAE RALLY 2


99 PL – SACRIFICE

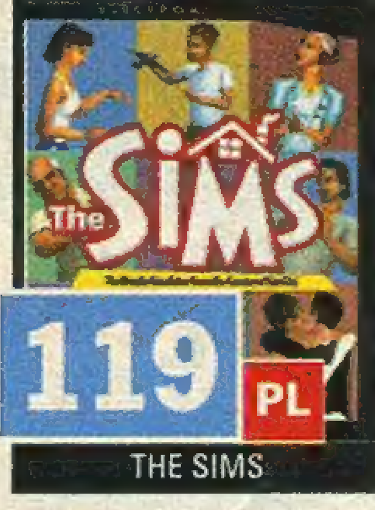

99 PL – TORMENT


99 PL – ROLLERCOASTER TYCOON GOLD


99 PL – BALDUR'S GATE - ZŁOTA ED.


99 PL – SETTLERS III - ZŁOTA ED.


119 – HALF-LIFE GENERATIONS


119 PL – THE SIMS

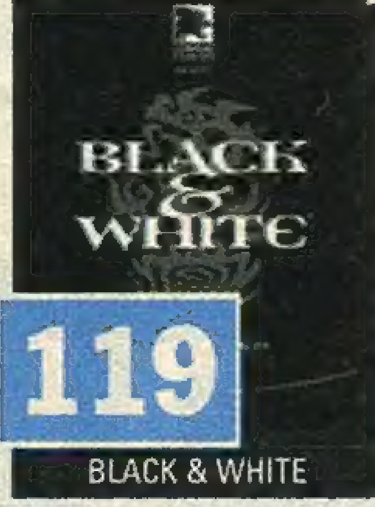

129 – TOMB RAIDER CHRONICLES


129 – GUNMAN


129 – CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01


129 – NBA 2001


129 PL – ZEUS - PAN OLIMPU


119 – BLACK & WHITE


159 PL – DIABLO II - ED. KOLEKCJONERSKA

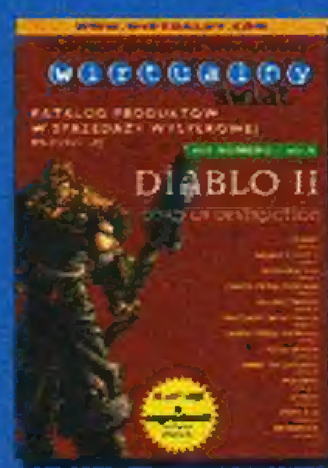

15 PL – SAGA



OFERTA SPECJALNA 19 – X-COM APOCALYPSE + X-COM INTERCEPTOR

INFORMACJE DODATKOWE | CO NOWEGO

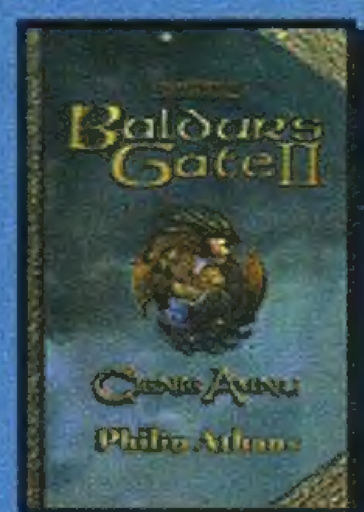
Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!



CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI | GRY KOMPUTEROWE | FILMY DVD | GRY KARCIANE I RPG | AKCESORIA I GADŻETY



KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II

Bhaal umarł! Jednak jego wyznawcy chcą sprowadzić go z powrotem. Krew boga mordu płynie w jego dzieciach, a zła krew przyciąga złych ludzi.

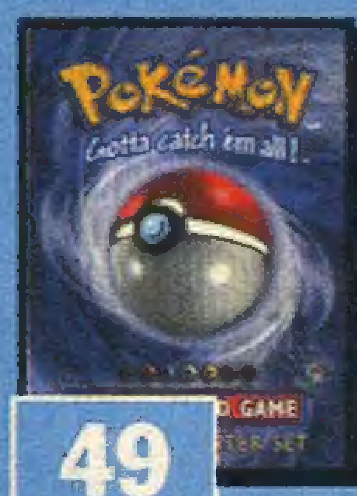


19

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY MAGIC THE GATHERING

PLANSHIFT

W sprzedaży tylko zestaw zawierające 15 kart



49

ZESTAW PODSTAWOWY

Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

W sprzedaży również talie tematyczne oraz dodatki.



35

MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA

2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODZWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW. WIRTUALNY.COM

Bądźcie pozdrowieni i witajcie na stronach poświęconych najlepszej płycie CD w tej części miasta! Piszę te słowa w szczególnie piękny dzień – za oknem świeci słońce, a na trawniku przed domem rozwija się życie (albo po prostu coś tam zaczyna gnić, nie jestem pewien tak do końca pewien)... Tak czy inaczej, kolejny SS CD trafił do kiosków. Sprawdźcie, co mamy najlepszego na talerzu! *– Dirt*

COMIESIĘCZNY ODLOT

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE to tytuł, któremu w poprzednim numerze poświęciliśmy sporo miejsca. Skojarzenia z COMMANDOS są całkiem na miejscu. Tylko klimat zupełnie inny. Choć Dziki Zachód i czasy rewolwerowców, to też bardzo przyjemne okoliczności do przeprowadzania jakiejś dywersyjnej akcji. Charyzmatyczny główny bohater tej gry i spora grupa jego pomocników wystawiani są na coraz to nowe próby. Tak więc bębenkowce w dłoń! Czas dokopać kilku złym charakterom!

RZECZY UROKLIWE

BATTLECRUISER MILLENNIUM. Dość długo zastanawialiśmy się, czy zamieszczenie na płycie tak dużej wersji demonstracyjnej (ca. 165 MB) jest dobrym pomysłem, lecz w końcu doszliśmy do wniosku, że na pewno znajdzie się co najmniej kilka osób, które gra ta zachwyci. Warto nadmienić, że w naszej „sekcji krawieckiej" znajdziecie też łatkę do rzeczonego tytułu. Cóż, jeśli się nad tą sprawą dłużej zastanowić, to nie ma w tym absolutnie nic dziwnego. Wszak firmy developerskie już dawno przestały przykładać się należycie do swojej pracy i przepuszczane są coraz bardziej kompromitujące błędy i niedociągnięcia. Trudno. Ważniejszą rzeczą jest chyba jednak to, że ta gra zapowiada się naprawdę nieźle.

Tym, którzy nie wiedzą, w którym kościele dzwonią, należy się kilka słów wyjaśnienia. BATTLECRUISER MILLENNIUM to przede wszystkim ogromny świat, z kilkoma galaktykami i co najmniej tuzinem różnych ras na składzie – w zasadzie mamy tu wprost nieograniczone możliwości rozgrywki.


DESPERADOS



BATTLECRUISER MILLENNIUM


KOHAN THE IMMORTAL SOVEREIGNS

To prawdziwa perełka dla wszystkich fanów takich gier jak PRIVATEER czy ELITE – wprawdzie tu nie uświadczymy uroków handlu, ale zarówno kosmos, jak i struktura rozgrywki są równie złożone. Zresztą, każdy, kto lubi gry długie i wciągające jak lotne piaski, powinien w to zagrać.

Wśród dem znalazły się w tym miesiącu rzeczy różne i z reguły ciekawe. Zacznijmy od takiego tytułu jak **KOHAN: THE IMMORTAL SOVEREIGNS**, czyli zapowiadanej u nas kilka miesięcy temu strategii, którą od biedy można by porównać do WARLORDS. Zdecydowaliśmy się też na zamieszczenie wersji demonstracyjnej produktu przeznaczonego stricte do gry sieciowej. Mowa oczywiście o recenzowanej w zeszłym miesiącu chińszczyźnie z **FATE OF THE DRAGON**. Przy tym tytule warto się na chwilę zatrzymać, gdyż może on wygenerować nieco zamieszania. Już, już uprzedzam Wasze pełne wzburzenia pytania – fakt, iż demo FOTD pojawia się na naszej płytce w dwóch egzemplarzach, nie wynika wcale z jakiejkolwiek pomyłki! Otóż musicie wiedzieć, że świat obiegły dwie wersje tego programu – jedna dla tych bardziej towarzyskich i druga – dedykowana osobnikom, którzy za interakcją z innymi raczej nie przepadają.


ADVENTURE PINBALL

Pozostało jeszcze kilka ciekawostek. **OPERATION FLASHPOINT** to strategia przeznaczona dla wielbicieli militariów i... i w zasadzie te kilka słów to bardzo adekwatny (acz, przyznaję, krótki) jej opis. Natomiast jestem pewien, że wiele emocji wzbudzi **ADVENTURE**

OBSŁUGA MENU

- SS CD menu obsługuje się za pomocą myszy.
- Aktywne opcje wybiera się klikając je lewym przyciskiem.



- Menu główne – opcje:
- Demo miesiąca, Dema gier, Shareware, Archiwum, Trainery, Patche. Wybór dowolnej opcji otwiera jej submenu.

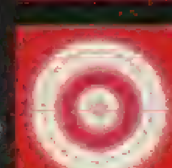

- Wybór opcji Menu główne – powrót do głównego menu.


- Wybór opcji Exit – zakończenie pracy SS CD.


- Info – podświetlony oznacza, że po kliknięciu otworzy się opis programu.

- W submenu opcji Archiwum można wybrać jedną z aktywnych ikon:


- Ikona strzykawki – Archiwum Tips & Tricks


- Ikona CD – archiwum ostatnich SS CD
- Ikona pisma – archiwum ostatnich numerów SS.


- Gdy chcesz skorzystać z jakiegokolwiek programu z SS CD (demo/shareware/trainer/patch), wybierz jego tytuł z listy, co uaktywni dodatkowe opcje. Wybierz opcję Instalacja, a po jej ukończeniu opcję Uruchom. Wybierz opcję Odinstalowanie, by usunąć z dysku twardego swojego komputera zainstalowany z SS CD menu program.



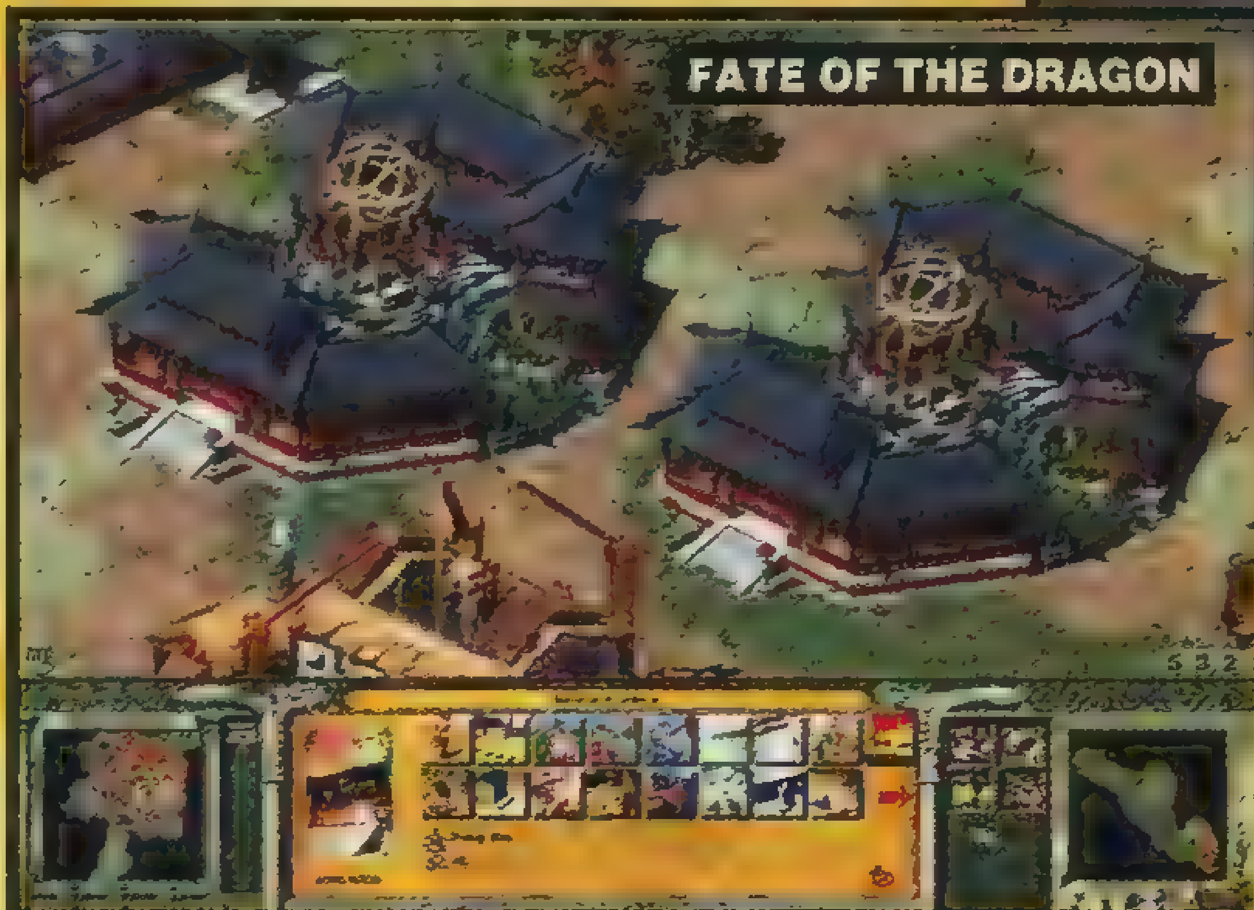
INSTALACJA (na skróty)

- ***Włóż SS CD do napędu CD-ROM w swoim komputerze PC.***
- ***Jeśli SS CD menu nie pojawi się automatycznie, rozwiń okno Mój komputer i wybierz ikonę dysku CD.***
- ***Poleceniem „Eksploruj" otwórz okno zawartości dysku CD.***
- ***Uruchom plik SSCD.exe > na ekranie pojawi się okno z warunkami korzystania z SS CD. Przeczytaj je. Jeśli nie akceptujesz tych warunków, wybierz aktywne pola „NIE" lub „Exit" – opuścisz program.***
- ***Jeśli akceptujesz te warunki, wybierz „TAK" > na ekranie pojawi się okno SS CD menu.***

NA TALERZU SS CD

CHWILA PRYWATY

W tym miejscu chciałbym złożyć wielkie podziękowania Valpurgiusowi, który znalazł w Sieci i ściągnął masę filmików. Szczególną uwagę zwracam Wam na prezentację takich tytułów jak **HALO** i **DOOM 3**. Nie znaczy to, że pozostałe zajawki są mniej ciekawe, jednakże moim zdaniem te dwa wymienione wyżej tytuły na pewno zapiszą się złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych (o ile nie będą powstawały tak długo, jak chociażby BLACK & WHITE!).


FATE OF THE DRAGON

CO POZA TYM?

Co poza tym? Szczerze mówiąc, dużo. Pracując nad tym kompaktem, znaleźliśmy naprawdę wiele ciekawych rzeczy... Tak wiele, że ze sporej ich części musieliśmy zrezygnować, gdyż po prostu zabrakło miejsca. A co się zmieściło? Dla wszystkich lubujących się w trójwymiarowej grafice mamy najnowszą wersję **3D Mark** (2001). Ten benchmark pozwala na pomiar wydajności komputera w iście bezstresowy sposób, a jakby nie dość tego – w czasie rzeczywistym wyświetla piękne animacje.


3D MARK 2001

Poza tym na płytce zamieściliśmy pakiet najnowszych sterowników do kart graficznych, trochę detonatorów do kart nVidia oraz szereg małych, acz cieszących użytkowników PC programików. Niejednokrotnie także przydatnych. W tym miesiącu znajdziecie tu takie rzeczy jak najświeższa wersja programu **PopUp Killer** – zamykającego niechciane okna, które wyskakują w czasie przeglądania sieci. Jak też bardzo przydatnego **Internetowego Poszukiwacza 2000** v9 Beta. Najnowszy **Real Player** pozwoli Wam na oglądanie filmów w Sieci, a **Winamp Skin Maker** umożliwi zrobienie własnej skórki do Winampa.

REDAKCJA

Szczególnie w tym miesiącu polecam dział redakcyjny. Choć z miesięcznym opóźnieniem, ale jednak rusza wreszcie kompaktowa wersja X FILES, z czego wszyscy bardzo się cieszymy (hurra, hurra!). Swoje 12 groszy dorzucił też Konsolite (szczegóły w Kombat Korner) – każdy, kto uznał, że konsol nie lubi, ma teraz szansę zweryfikować swój radykalny, bądź co bądź, osąd. I kilka innych smaczków.

Are you alive?
How does it feel to be alive?
Show me!

PINBALL: FORGOTTEN ISLAND, gdyż tego typu gry rzadko kiedy oszałamiają grafiką. A tutaj sytuacja przedstawia się tak, że generowaniem obrazu zajmuje się słynny Fire Engine, który został już wykorzystany m.in. w UNREAL TOURNAMENT.


DELUXE SKI JUMP

Dla miłośników horroru mamy **THE UNDYING**. Mistrz gatunku Clive Baker pokazuje, iż swą markę wyrobił sobie zasłużenie. I że nadal jest w dobrej formie!


THE UNDYING

Na koniec pozostawiłem jeszcze to, co dedykujemy specjalnie Adamowi Małyszowi i wszystkim mieszkańcom Wisły. **DELUXE SKI JUMPING**... cóż... to gra bardzo prosta, o grafice i dźwięku oszczędnych, jednakże mimo to nader interesująca. Nie będę psuł Wam zabawy zapoznawania się z tym – jakże słynnym ostatnimi czasy – programem, dlatego niech starczy, jeśli powiem, że naprawdę wart jest obejrzenia, a praca w wielu biurach w kraju została sparaliżowana.

Co to jest PATCH?

Patch, nazywany czasem „łatą", jest prostym programikiem, napisanym przez twórców gry, do której jest przeznaczony, usuwającym z tej gry tzw. bugi, czyli błędy, lub (znacznie rzadziej) w ograniczonym zakresie usprawniającym jej działanie. Patche na ogół oznaczone są numerem wersji określającym ich aktualność, gdyż czasem powstaje nawet kilka patchy do jednej gry. Aktualny patch zawsze posiada wyższy numer wersji, w odróżnieniu od patchy starszych. Uwaga! – patche działają tylko z tymi grami, do których są przeznaczone.

Co to jest TRAINER?

Trainer to prosty programik cheatujący (dodający więcej pieniędzy, „żyć" itp.) grę, do której został napisany, poprzez wprowadzanie zmian w danych tej gry. Uwaga! – trainery działają tylko wtedy, gdy gra jest uruchomiona! Najlepiej najpierw uruchomić trainera, następnie grę, choć czasem bywa odwrotnie. Jeśli trainer ma opis, należy go przeczytać. W trainerze należy wybrać interesujące nas opcje (jeśli są) i wrócić do gry. Uwaga! – nie należy wyłączać trainera, zanim nie wyłączy się gry! Trzeba też pamiętać, że każdy trainer działa tylko z tą wersją gry, do której został napisany – to najczęstszy problem „niedziałających" trainerów.

SS CD 90 SPIS TREŚCI

Microstar jako pierwszy wprowadza do sprzedaży płytę główną na chipsecie KT266 VIA. Układ ten, podobnie jak 760 AMD obsługuje Athlony i Durony oraz DDR. MSI K7T266 Pro ma 5 slotów PCI, 1 CNR i jeden AGP 4x Pro, a także 3 banki pamięci (do 3 GB PC1600/PC2100 DDR SDRAM) i kontroler RAID Promise. W kwietniu dostępny był tylko w Japonii, a kosztował 186 dolarów.

Jest szansa, że już pod koniec tego roku ujrzymy pierwsze płyty główne obsługujące AGP 8x. Firam ALi pracuje od dłuższego czasu nad dwoma układami North Bridges tego typu. ALi M1661 przeznaczony będzie pod Northwoody na nowym sockecie 478, a M1667 - pod Athlony i Durony. Oba obsłużą zarówno pamięci PC1600/2100 DDR SDRAM, jak i zwykłe PC100/133 SDRAM. Oprócz tego oba mieć będą kontroler High Speed Link Bus, łączący mostek północny z południowym. AGP 8x zaoferuje przepustowość na poziomie 2,1 GB/s. To duży postęp w stosunku do AGP 4x, ale i tak w porównaniu z przepustowością DDR kart graficznych bardzo słabo. I nie wydaje się, aby GeForce3 ucierpiał z tego powodu. Sytuacja może zmienić się na jesieni, gdy wyjdą nowe, znacznie wydajniejsze układy.

2 kwietnia AMD zaprezentowało 900-MHz wersję Durona, ostatnią już na rdzeniu Spitfire. Nowe Durony stosowane będą na przykład przez Compaqa w serii Presario. Model 950 MHz ma już korzystać z nowego - o nazwie Morgan. Jego premiera zapowiadana jest na lipiec. Zaś Intel przedstawił 850-MHz Celerona. Procesor ten będzie produkowany tylko w wersji 100 MHz - zbyt wolna w stosunku do Duronów magistrala 66 MHz nie będzie już obsługiwana.



VIA przedstawiła pierwsze egzemplarze procesora Matthew. Układ ten ma być produkowany w technologii 0,15 mikrona, dzięki czemu da się zintegrować z nim procesor graficzny S3 Savage MX. Działa na rdzeniu Samuel 2 C3 z 64 kB cache'u L2, a wystartuje z zegarem 700 MHz. Zintegrowano z nim chip Via Apollo Pro 266. W momencie swej premiery, czyli w III kwartale 2001 roku, będzie to jedyny tego typu procesor.

Gamesurround Fortissimo II to nowa karta dźwiękowa Herculesa. Oparta jest na procesorze Cirrus Logic SoundFusion CS4624, oferującym obsługę A3D oraz EAX. Umożliwia sprzętowe, 20-bitowe przetwarzanie dźwięku przestrzennego maks. dla 52 kanałów. Powinna już trafić do sprzedaży. Sprawdźcie! Cena miała wynosić ma 49 dolarów.

POLSKI RYNEK

CD Projekt

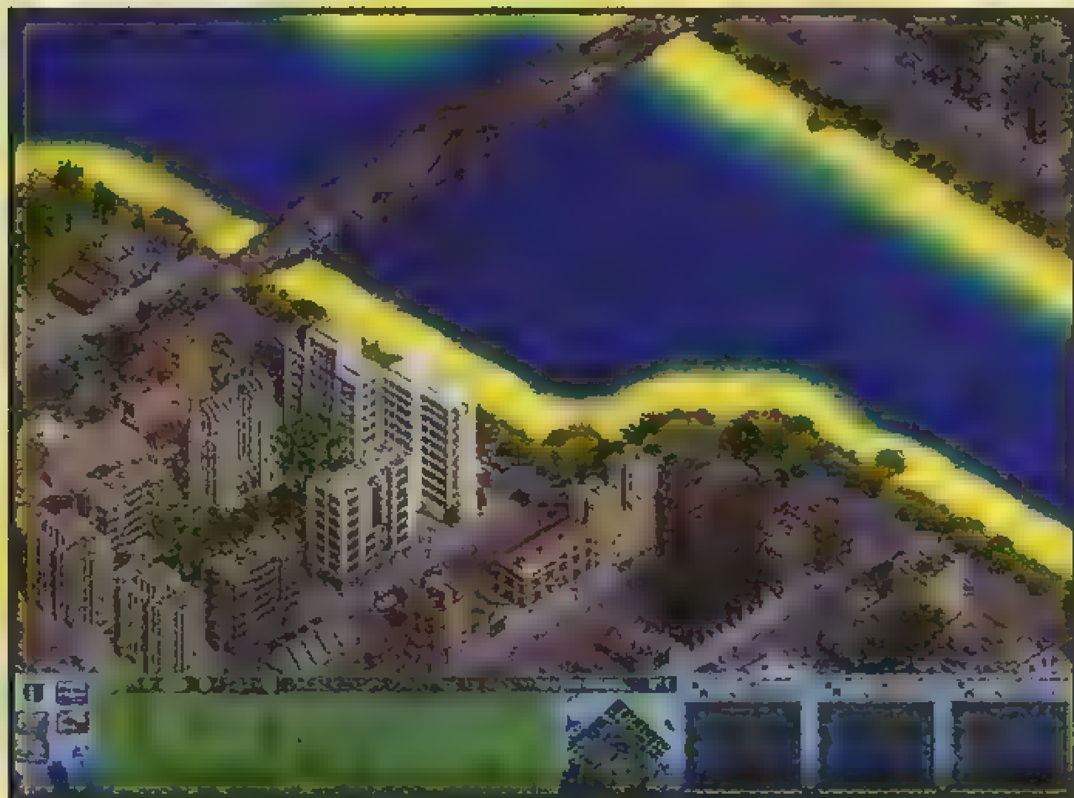
Na ten miesiącu chłopaki zapowiadają wprawdzie mało gier, ale za to są to bez wyjątku same hity: ● GIANTS [2xCD] ● ORIGINAL WAR ● ADAŚ I PIRAT BARNABA 2 oraz (przede wszystkim) ● FALLOUT: TACTICS [3xCD]. Oczywiście, we wszystko to będzie można sobie pograć, używając naszego ojczystego języka. I cóż, tradycyjnie, jeszcze kilka informacji o tytułach, które dzięki CD Projektowi albo już są dostępne na naszym rynku, albo już wkrótce będą dostępne:

NIEŚMIERTELNY SZYMEK – Chyba wszyscy graliśmy w poprzednie części SIMONA. Bez dwóch zdań – jego skromna osoba stała się sławna naprawdę na cały świat. Niektórzy już co prawda zwątpili i postanowili o nim definitywne zapomnieć, ale oto niespodzianka. Szymek powraca! A wszystko wskazuje na to, że w polskiej wersji językowej gra o jego przygodach zostanie wydana już wkrótce.

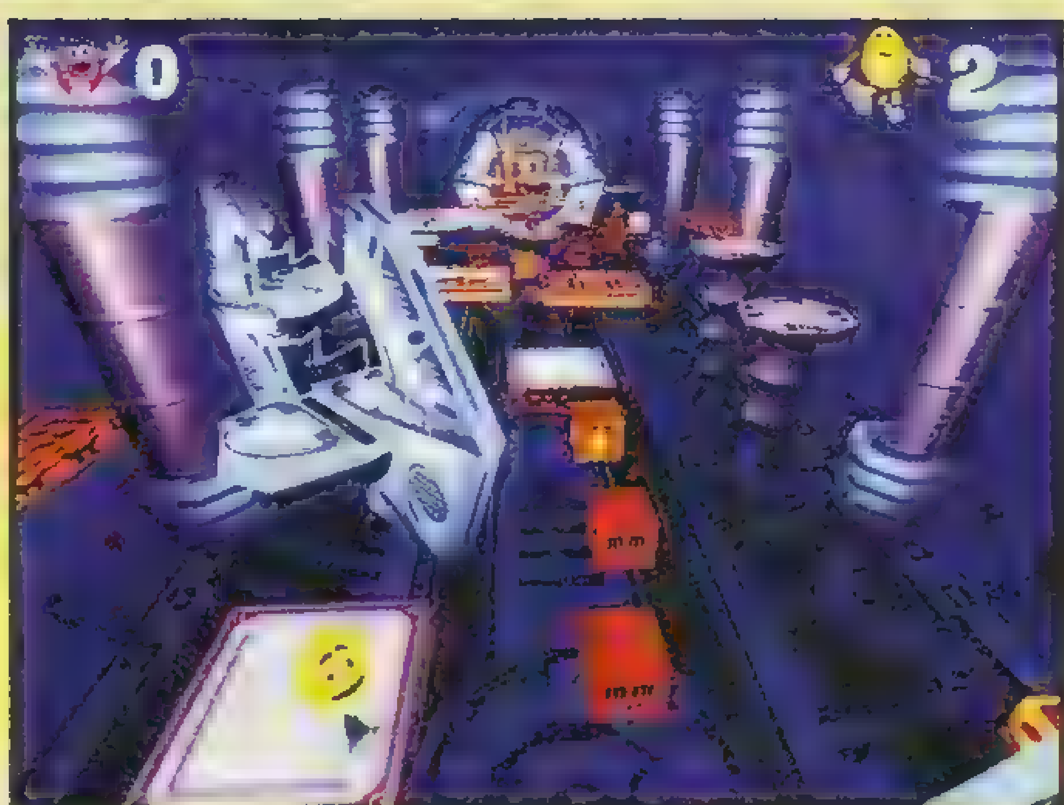
STING – I Ty możesz zostać złodziejem! Zaczynasz jako drobny doliniarz, ale jak będziesz pojętny, to szybko awansujesz. Działasz w ogromnym wirtualnym mieście – prawie sto różnych budowli, a do wszystkich możesz wejść! Tylko uważaj na policję, alarmy, czujniki ruchu, mikrofony, kamery itp. W grze masz ponad 60 różnych postaci i ponad 50 różnych pojazdów.



TRAFFIC GIANT GOLD – Wprawdzie opisywaliśmy ten dodatek w numerze 89, ale warto o nim przypomnieć, gdyż teraz w korkach ulicznych będzie można posługiwać się słowami bardziej przyjemnymi dla ucha niż te na „f". Krótko – strategia ekonomiczna, w której zarządzasz komunikacją miejską. Do dyspozycji największe miasta Europy i USA. Ustalasz trasy i przystanki, wybierasz środki transportu, ceny biletów itp.



M&M's – Oprócz innych reklam kolorowe pastylki M&M's doczekały się już nawet gry komputerowej. Cóż, dziś rozrywkowi programiści poszukują inspiracji nie tylko w filmach czy książkach, ale również i w cukierkach. I oto w planach wydawniczych CD Projektu pojawiła się nowa pozycja dla najmłodszych. M&M's to tytuł gry zręcznościowo–edukacyjnej, w której biegamy sobie w charakterze czekoladowej pastylki i rozwiązujemy różne matematyczne zadania. Na początku trudnimy się dodawaniem i odejmowaniem, potem pojawiają się już trudniejsze działania. Kolorowa grafika, zabawne misje, znane słodycze i... matematyka. Oj, chyba szykuje się prawdziwa rewolucja w nauce:)



DRACULA ZMARTWYCHWSTANIE – Historia mrożąca krew w żyłach, to mało powiedziane. Temat stary, ale jary – wszak nie ma nic bardziej podniecającego jak... strach. A grając w te grę, możesz być pewien, że bać się będziesz. Prace lokalizacyjne dobiegły już końca, obecnie trwają testy. Czyli miejmy nadzieję, że wkrótce zobaczymy, jak ożywa najsławniejszy z wampirów – Drakula

JAGGED ALLIANCE 2,5 – Ten tytuł znają chyba wszyscy gracze (no, może prawie wszyscy:). I oto miło mi poinformować, że już wkrótce zawita on do naszych domów w wersji wyłącznie z szeleszczącymi głoskami mowy Piastów. Tym, którzy nie pamiętają, o co tu biega, przypomnę może, iż JA jest to strategia turowa, jedna z najlepszych. W jej najnowszej odsłonie musimy po prostu po kimś posprzątać – ot, taki niedokończony deal. Niewątpliwymi atrakcjami gry są: zupełnie nowa fabuła, nowe misje, nowy arsenał oraz wbudowany edytor poziomów.

IM GROUP

Oto, czym w maju zaskoczy nas ta firma: ● ANACHRONOX ● BAŚŃ O DZIADKU MROZIE ● IWANIE I NASTCE (79 zł) ● COMMANDOS AMMOPACK (99 zł) ● COSSACKS – EUROPEAN WARS PL (99 zł) ● GANGSTERS 2 ● HEROES CHRONICLES: CLASH OF THE DRAGON PL (79 zł) ● HEROES CHRONICLES: CONQUEST OF UNDERWORLD PL (79 zł) ● HEROES OF MIGHT AND MAGIC GIGABOX COLLECTION PL (129 zł) ● HOUSE OF THE DEAD (99 zł) ● HUGO – ZAKLĘTA KOLEJKA PL (79 zł) ● LEGO ALPHA TEAM PL (99 zł) ● LEGO CREATOR – KNIGHT'S KINGDOM PL (99 zł) ● LEGO ROCK RAIDERS PL (99 zł) ● THE TYPING OF DEAD (99 zł) ● TWOJE KOMIKSY: LUCKY LUKE PL (39 zł) ● TWOJE KOMIKSY: SMERFY (39 zł).

PLAY IT

W tym miesiącu firma Play It planuje wydanie: ● TRIBES 2 (99 zł) ● BLAIR WITCH: CZĘŚĆ 3 – HISTORIA ELLY KEDWARD (99 zł) ● TROPICO (129 zł) ● ARCANUM (159 zł) ● THRONE OF DARKNESS (129 zł) ● FLY! 2 (159 zł).

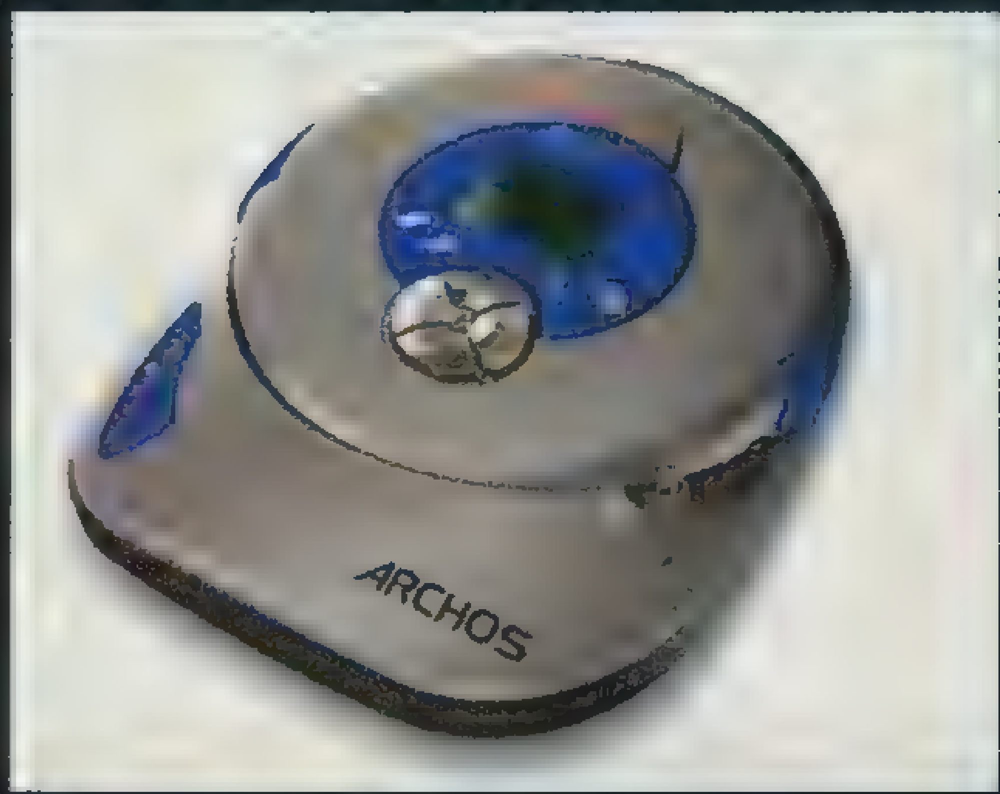
I na koniec informacji z krajowego rynku naszej ulubionej formy rozrywki dobra wiadomość dla miłośników kolorowych stworków spłodzonych przez rysowników z Kraju Kwitnącej Wiśni. Kochani! Premiera filmu „Pokemon" na kasetach wideo odbędzie się już... 25 maja! Wkrótce podamy nieco więcej informacji na ten temat. Aha! Tylko weźcie kanapki i termos!

NAJNOWSZE GRY:

INDEPENDENCE WAR 2: EDGE OF CHAOS

Tak, życie może być ciężkie. A da się to odczuć zwłaszcza wtedy, gdy ma się tego pecha, że jest się synem biednego górnika, który wydobywa rudę

Firma Archos zaprezentowała nową serię urządzeń do MP3. Jukebox CD-MP3 to przenośny odtwarzacz płyt. Jukebox MP3 Recorder ma 6-gigowy dysk twardy i umożliwia kompresowanie dźwięku „w locie". Najciekawszy jednak jest Jukebox CDRW-MP3 - przenośny odtwarzacz MP3 z możliwością kompresowania muzyki z dowolnego źródła dźwięku „w locie" bezpośrednio na CD. Za jego pomocą można też tworzyć normalne płyty audio, a po podłączeniu do komputera używać jako zewnętrznej nagrywarki. Jednak wtedy nie obędzie się bez instalacji specjalnego złącza CardBus / FireWire (8x4x24x), PC Card (8x4x12x) lub USB (4x4x6x).

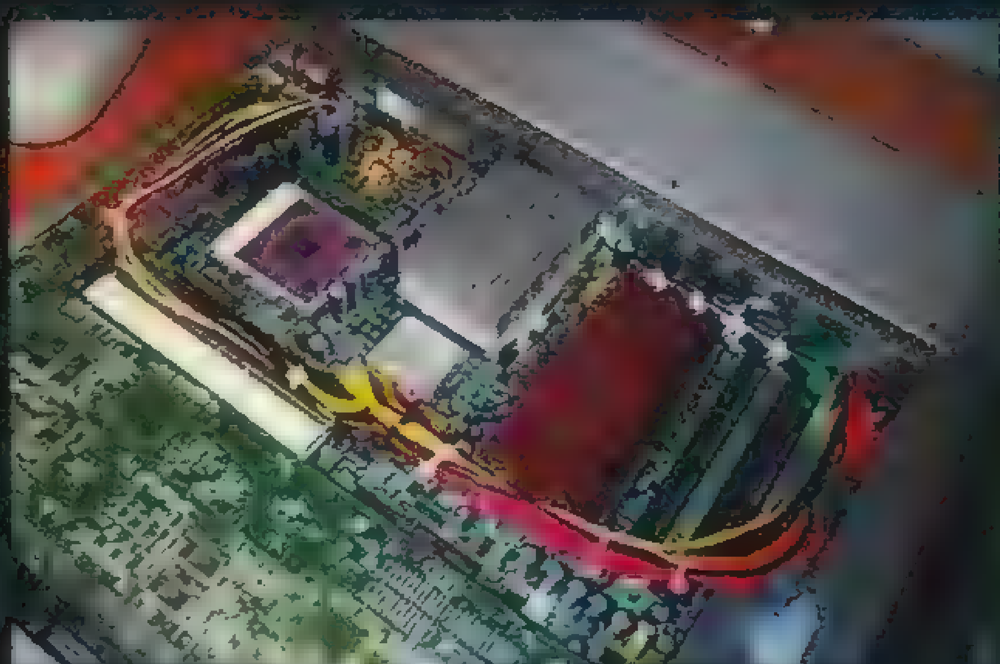


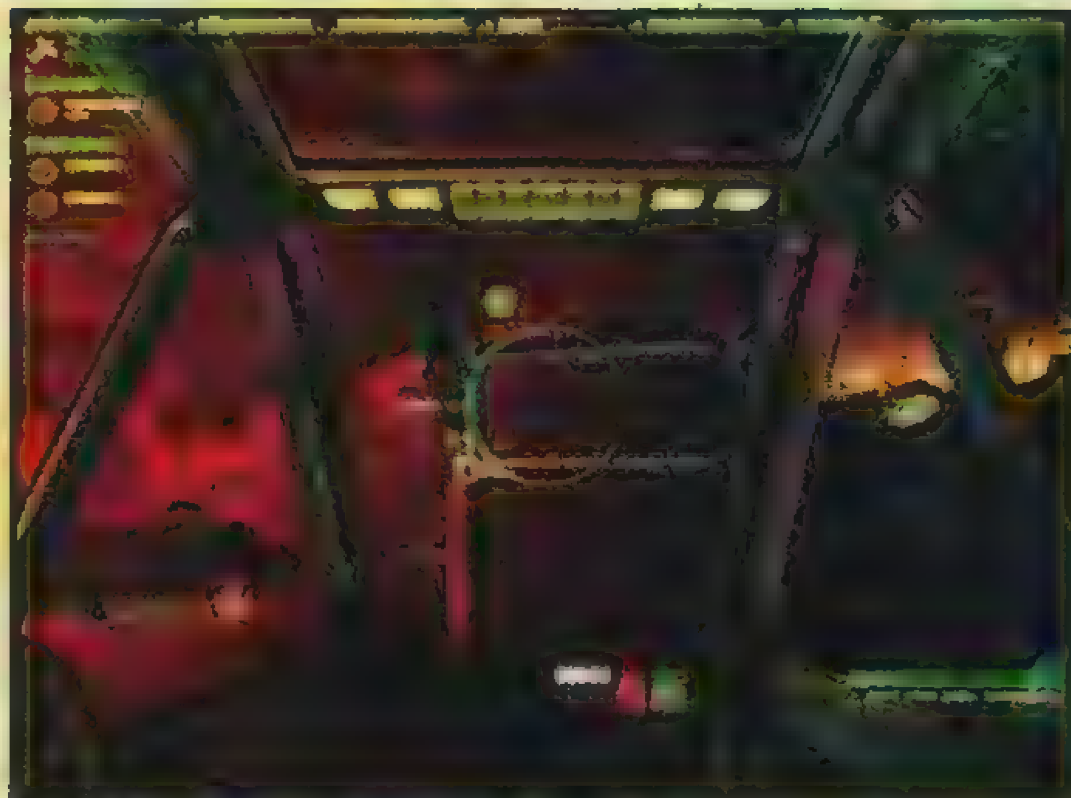
Na targach CeBit AMD zaprezentował Athlony 1,3 i 1,33 GHz. Pierwszy kosztuje 350 USD i pracuje na 266-MHz magistrali, natomiast drugi obsługuje starszą 200-MHz magistralę i kosztuje 318 USD. Zaś Intel zapowiedział premierę P4 1,7 GHz. Jego cena wynosić ma 776 USD, a wkrótce spaść do 669 USD.



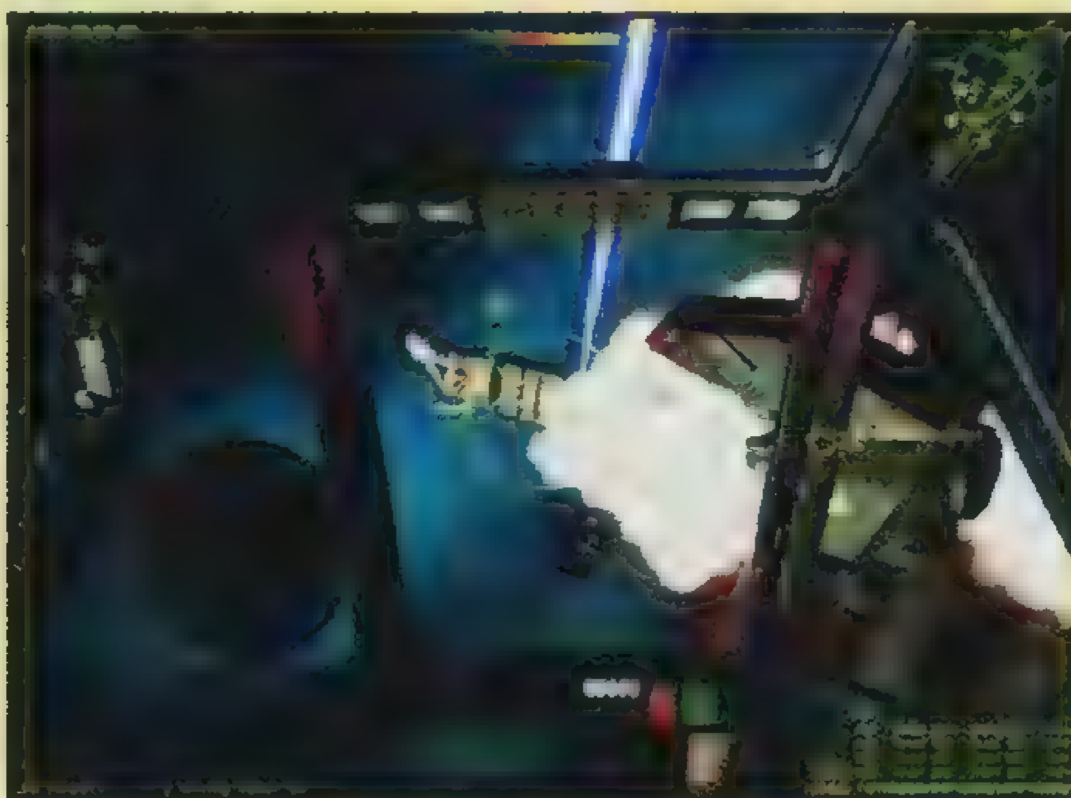
Chipset Brookdale otrzymał oficjalne oznaczenie i845. Pojawi się w dwóch wersjach. Pierwsza obsłuży pamięci PC100/133 (premiera - sierpień/wrzesień). Druga, pod PC1600 DDR SDRAM, pojawi się dopiero na początku przyszłego roku.

CeBit stał się też okazją do zaprezentowania procesorów prototypowych. W wypadku AMD był to Palomino 1533 MHz, następca Thunderbirda, a Intela - Northwood 2 GHz, następca P4. Ten pierwszy pojawi się w lipcu, natomiast drugi w okolicach października. W I kwartale przyszłego roku ujrzymy zaś procesory z rodziny Hammer, a konkretnie - Claw





gdzieś tam w odległym Pasie Głównym Asteroidów. Całodzienne harówka, niewielka pensyjka, niezbyt komfortowy klimat... Ale jednak – choć trudno to sobie wyobrazić – może być jeszcze gorzej. Oto pewnego dnia do Twojego ojca zgłaszają się agenci firmy wydobywczej z żądaniem pieniędzy. Tych jednak nie posiadacie, więc ojciec postanawia walczyć o swoje prawa. Niestety, nie udaje mu się udowodnić swemu dziecku, iż jest najsilniejszy w świecie i sromotnie przegrywa z brutalną rzeczywistością. Zostajesz więc sam.



Sam? No tak, jeśli nie liczyć cyborga o dźwięcznym imieniu Jefferson Clay. W poszukiwania lepszego życia i nowych możliwości trafiasz na niejakiego Caleba Maasa – przemytnika, pirata i w ogóle bardzo cwanego gościa. Zaczynasz karierę w jego flocie. Przez jakiś czas będziesz mógł sobie bezkarnie szaleć po okolicznych układach planetarnych, potem zaś zostaniesz wplątany w całkiem skomplikowaną intrygę. Mocną stroną tej gry jest sprawny engine 3D oraz bardzo ładnie wykonane modele statków kosmicznych. Może wreszcie znajdzie się jakiś godny następca PRIVATEERA.

STARTOPIA

Niewątpliwie bardzo interesująca pozycja. Jesteś tu właścicielem stacji orbitalnej, która zajmuje się serwisowaniem innych obracających się w kosmicznej pustce obiektów oraz budowaniem rozmaitych atrakcji na wielu prymitywnych planetach. Stacja podzielona jest na 16 fragmentów (ma też trzy poziomy). Każdy z modułów możesz rozbudowywać i w ten sposób czynić je jeszcze bardziej atrakcyjnymi dla odwiedzających. Dodatkowe śluzy pozwolą szybciej i sprawniej rozładowywać przylatujące promy z towarem, zaś kilka sklepów wolnocłowych z pewnością przyciągnie spragnioną taniochy klientelę. Celem gry jest tu, rzecz jasna chyba



dla każdego, zgromadzenie jak największej ilości kredytów na swym koncie – wszystko zgodnie z prastarą zasadą, że od przybytku głowa nie boli. Jednak w odróżnieniu od porównywalnych ofert innych producentów STARTOPIA zaszaleje na engine 3D, zaś całość będzie bardzo starannie wyrenderowana. Warto może jeszcze dodać, że zespół autorski, który nad tą grą pracuje, wchodził kiedyś



w skład firmy Bullfrog. Dla większości graczy stanowi to niewątpliwie najwyższą gwarancję jakości. Ja w każdym razie jestem pewny, że będzie to produkt oryginalny i zabawny zarazem.

WARRIOR KINGS

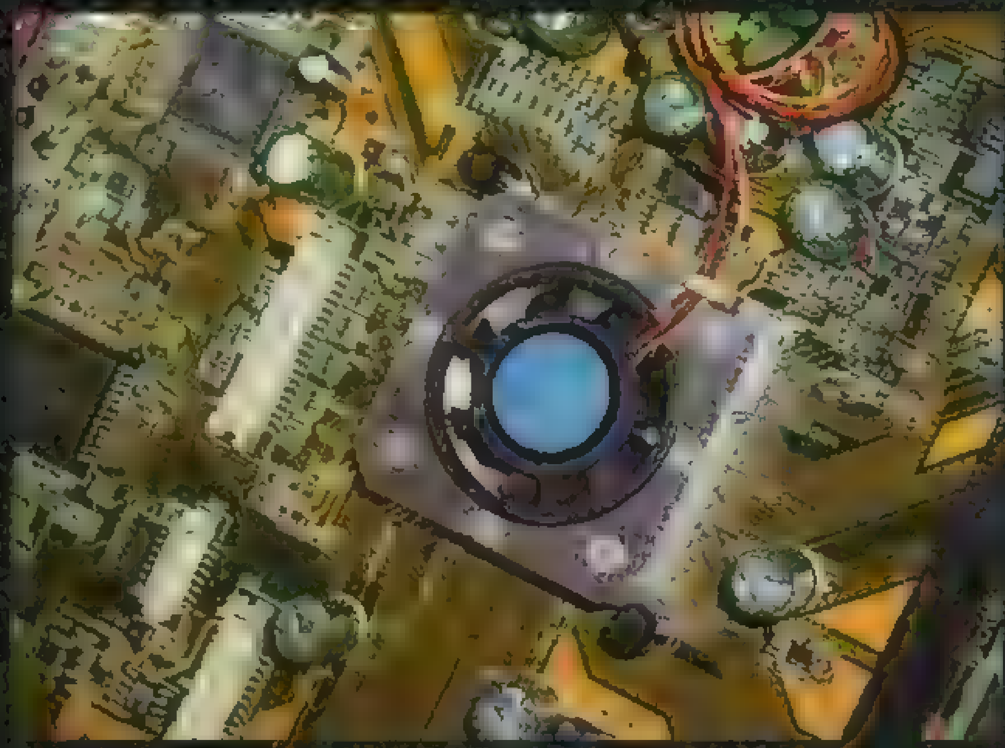
Wielka gratka dla wszystkich wielbicieli figurkowych systemów bitewnych, w szczególności zaś Warhammera. WARRIOR KINGS to gra osadzona w świecie fantasy o średniowiecznej proweniencji. Do wyboru masz tu dwie strony – nobliwe zastępy Kościoła lub chaotycznych wojowników zła. Jednak ta gra nie skupia się na samej bitwie – będziesz miał również okazję od podstaw budować zamki czy zarządzać położonymi





wokół nich terenami i zajmować się organizacyjną stroną wypraw militarnych. Dostępne będzie sporo interesujących opcji, np.: drzewko wynalazków, dyplomacja szpiegowanie. Według zapewnień twórców użyte tu algorytmy sztucznej inteligencji mają umożliwić rozgrywanie szerokiej gamy walk, z których każda będzie niepowtarzalnym przeżyciem. I wreszcie na koniec kilka słów o grafice. Pomimo iż to nie ona jest akurat w tego typu grze rzeczą najważniejszą, to zdecydowanie przyjemniej jest, gdy jest... ładna. A w WARRIOR KINGS oprawa jest zaiste bardzo elegancka – spójrzcie tylko na screeny. Nie mogę się już doczekać...

Hammer AMD. Wiadomo już, że w ich produkcji wykorzystana zostanie technologia IBM silicon on insulator (SOI). Dzięki temu te pierwsze 64-bitowce AMD mają być o ok. 30% wydajniejsze niż planowano. Premiera Claw Hammera została przesunięta właśnie z powodu wprowadzania nowej technologii produkcji.



VIA zakończyła prace nad chipem obsługującym P4 i DDR SDRAM. Na razie nie ma jednak porozumienia co patentów i licencji, więc premiera PX266 się opóźni i niewykluczone, iż nastąpi to dopiero pod koniec roku. Podobno Intel boi się wydać taką licencję przed pojawieniem się Brookdale'a. Mogłoby to spowodować spadek sprzedaży nowego chipsetu.

Western Digital zapowiedział 3 nowe dyski EIDE 80 GB, pracujące z prędkością obrotową 7200 RPM. Dostęp do danych jest o 33% szybszy niż w standardowych napędach. Możemy więc zacząć się już rozglądać za nowymi twardzielami.

Plany Creative'a co do kart dźwiękowych obejmują przede wszystkim nowy procesor dźwiękowy (premiera w połowie wakacji), na którym ma powstać cała rodzina kart. EMU10K2 ma obsługiwać kontroler FireWire/1394 i standard Dolby Digital (6 cyfrowych i analogowych kanałów wyjścia). Będzie przynajmniej 2 razy potężniejszy i zaoferuje znacznie więcej przestrzennych efektów dźwiękowych. Już niedługo więc spodziewać się możemy 3 nowych kart:

- Sound Blaster Audigy X-Gamer zastąpi X-Gamera - cena 99 dolarów;
- Sound Blaster Audigy MP3 będzie rozbudowaną wersją X-Gamera, szczególną uwagę poświęcono tu formatowi MP3;
- Sound Blaster Audigy Platinum to kombajn dźwiękowy, który obsługuje FireWire i ma panel sterujący montowany z przodu komputera - cena 199 dolarów.

Już w niedalekiej przyszłości ujrzymy chipsety SIS pod P4. Pierwszy, SiS645, obsłuży PC1600/2100 DDR SDRAM. Premiera - początek 2002 roku. Drugi, SiS650, jest zintegrowany z nowym procesorem graficznym. Reszta specyfikacji - analogiczna jw. Premiera w połowie przyszłego roku. SiS635/SiS735 wspierać będą zarówno SDRAM, jak i DDR, a obsługiwać Celerony, PIII i Tualatiny. A SiS735 jeszcze Athlony i Durony. SIS630S/730S charakteryzować się będą zintegrowanym 128-bitowym procesorem graficznym SiS300. Ciekawostką jest SiS315 256-bitowy procesor graficzny obsługującym T&L. Współpracować będzie z AGP4x i obsługiwać do 128 MB pamięci. Niestety, nie jest znana data jego premiery.

LINEAGE: THE BLOODPLEDGE

Gry RPG mnożą się nam ostatnio jak grzyby po deszczu i trzeba przyznać, że w przytłaczającej większości są to produkcje pierwszej jakości. Podobnie jak wiele innych przedstawicielek tego gatunku, tak i ta ma być przede wszystkim grą przeznaczoną do trybu wieloosobowego. Bardzo rozbudowany świat i mnóstwo bohaterów niezależnych, którzy zachowują się zawsze bardzo realistycznie – to właśnie według twórców LINEAGE mają być najmocniejsze strony tego produktu. Pod względem oprawy graficznej THE BLOODPLEDGE niewątpliwie przypomina serię BALDUR'S GATE. Podobnie jak tam zaoferowany nam zostanie rzut izometryczny, zaś postacie to wprawdzie bitmapy, lecz za to bardzo elegancko zanimowane. Akcja gry toczy się w krainie będącej połączeniem fantazji z DUNGEONS & DRAGONS i książek Tolkiena, ale smaczku dodają jej też nieco bardziej egzotyczne wstawki (w końcu, jest to produkt oparty na komiksie!). Oprócz tropienia różnych stworów, gnębienia ich, wykonywania skomplikowanych zadań i ratowania różnych księżniczek (nierzadko urodziwych), będziesz mógł połączyć siły z innymi graczami i stworzyć klan zwany Bloodpledge (stąd podtytuł gry).





LEADFOOT

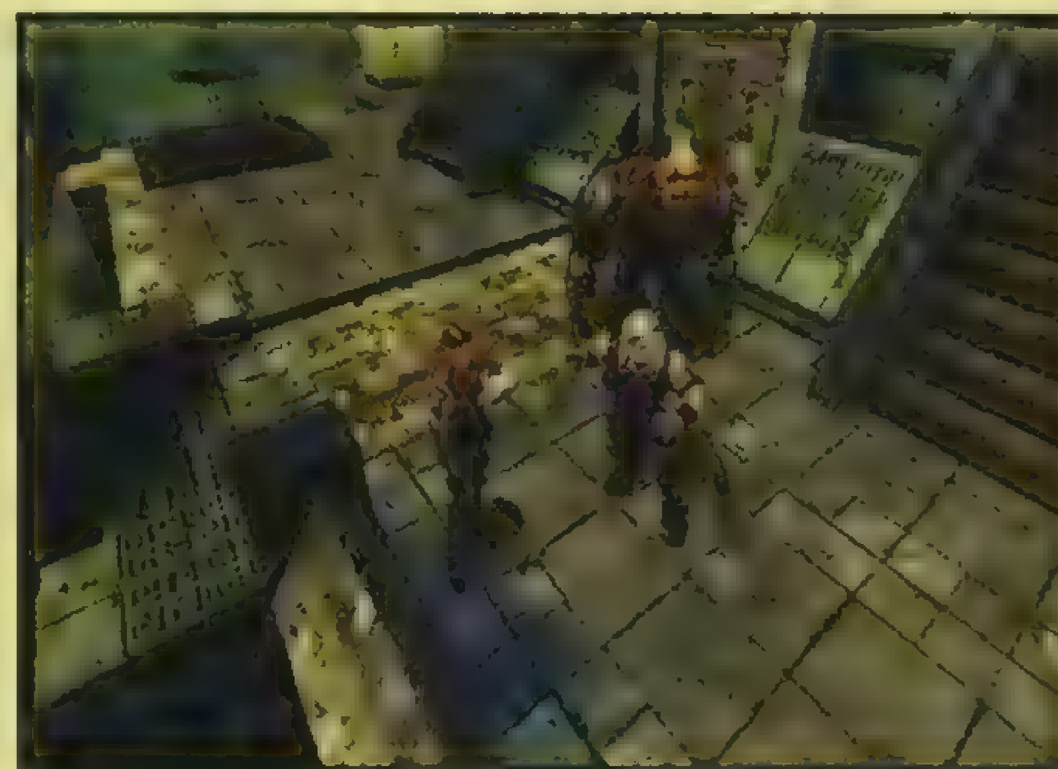
Wertepy, zakręty, kurz i ryczące maszyny – jednym słowem wyścigi samochodowe w kategorii „off road". Ale wyścigi, pomimo iż wykonane bardzo dobrze, to zaledwie połowa tego, co LEADFOOT ma nam do zaoferowania. Przypuszczalnie jeszcze ciekawsza jest bowiem możliwość dowolnej konfiguracji swojego wozu – od błotników po podwozie. Każdą śrubkę możesz wymienić na lepszą, a każdą wymienianą część dokładnie obejrzeć. Nie znaczy to oczywiście, że gra nie nadaje się dla mniej obeznanych z mechaniką samochodową – oni mogą po prostu wziąć jeden z przygotowanych firmowo modeli, wdepnąć pedał gazu i pomknąć przed siebie. Trasy nadają się zarówno do klasycznych przejazdów, jak i popisowych skoków i trików. Możesz wybrać tryb „career" (cała kariera stworzonego przez siebie kierowcy) lub „single" (pojedynczy wyścig). LEADFOOT nie wnosi może wiele nowatorskich rozwiązań do gatunku, lecz jest z pewnością przyzwoicie wykonaną grą. W sam raz na krótkie wiosenne wieczory, kiedy i tak nie mamy zbyt wiele czasu na siedzenie przed monitorem.

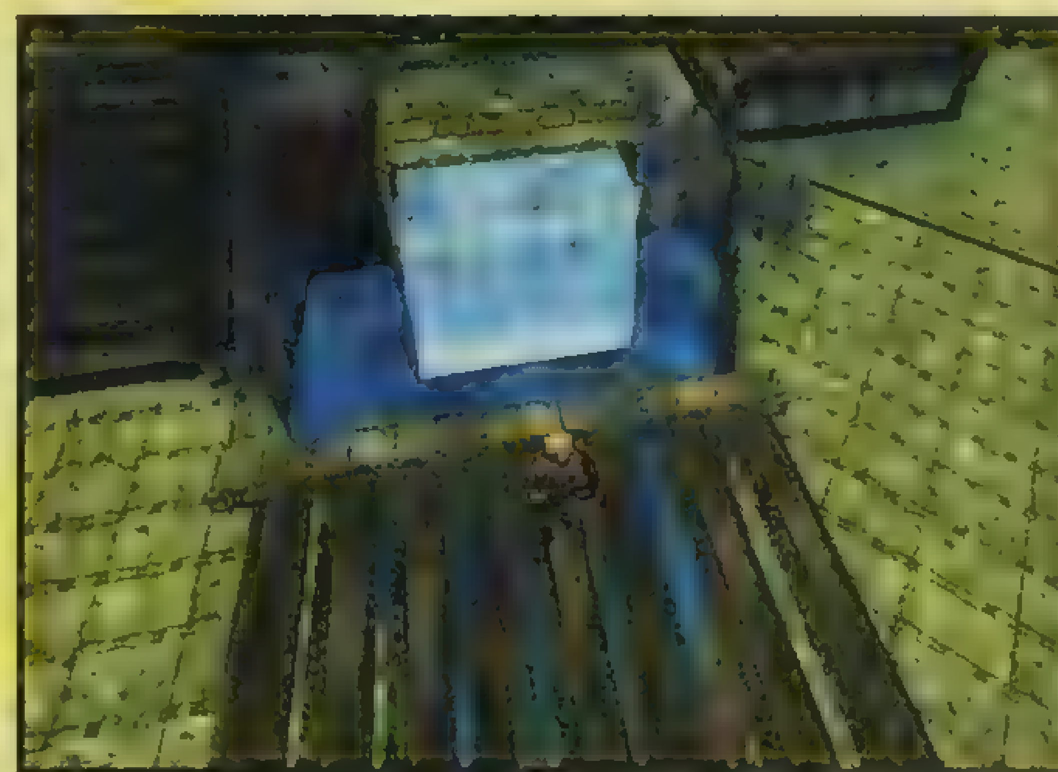




TORN

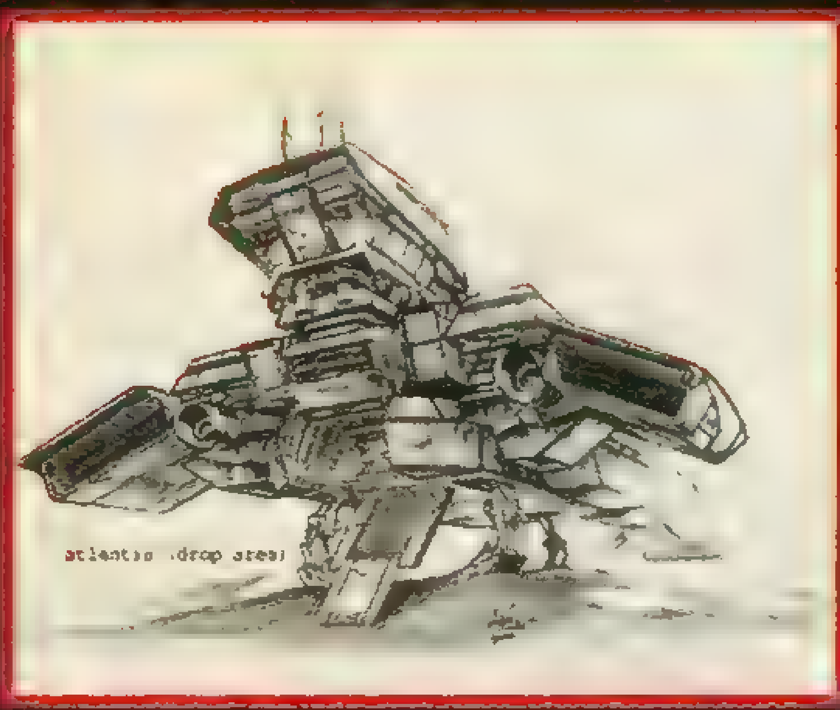
Firma Black Isle może poszczycić się wieloma osiągnięciami, wystarczy wymienić choćby FALLOUTA i BALDUR'S GATE. Teraz zaś panowie ci mają zamiar wydać zupełnie innowacyjną grę role playing pt. TORN. Jej głównym bohaterem jest gość, który został przeklęty przez złego nekromantę i sprowadza pecha na każdy obszar, na którym się znajdzie. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła klątwy i pozbycie się jej, co zapewne wcale proste nie jest. TORN korzysta z podrasowanego engine'u LithTech Development System – w pełni trójwymiarowego środowiska. System rozwoju postaci ma przypominać ten z FALLOUTA – nie będzie ściśle rozróżnionych klas postaci, zamiast tego będziesz mógł dowolnie skonfigurować i rozwinąć swego bohatera. Kolejnym podobieństwem do słynnej serii F jest fakt, że możesz dowolnie rozgrywać przygody – możesz być cnotliwym obrońcą sierot i wdów, możesz też – jeżeli tylko przyjdzie Ci na to ochota – wymordować wszystkich dookoła.



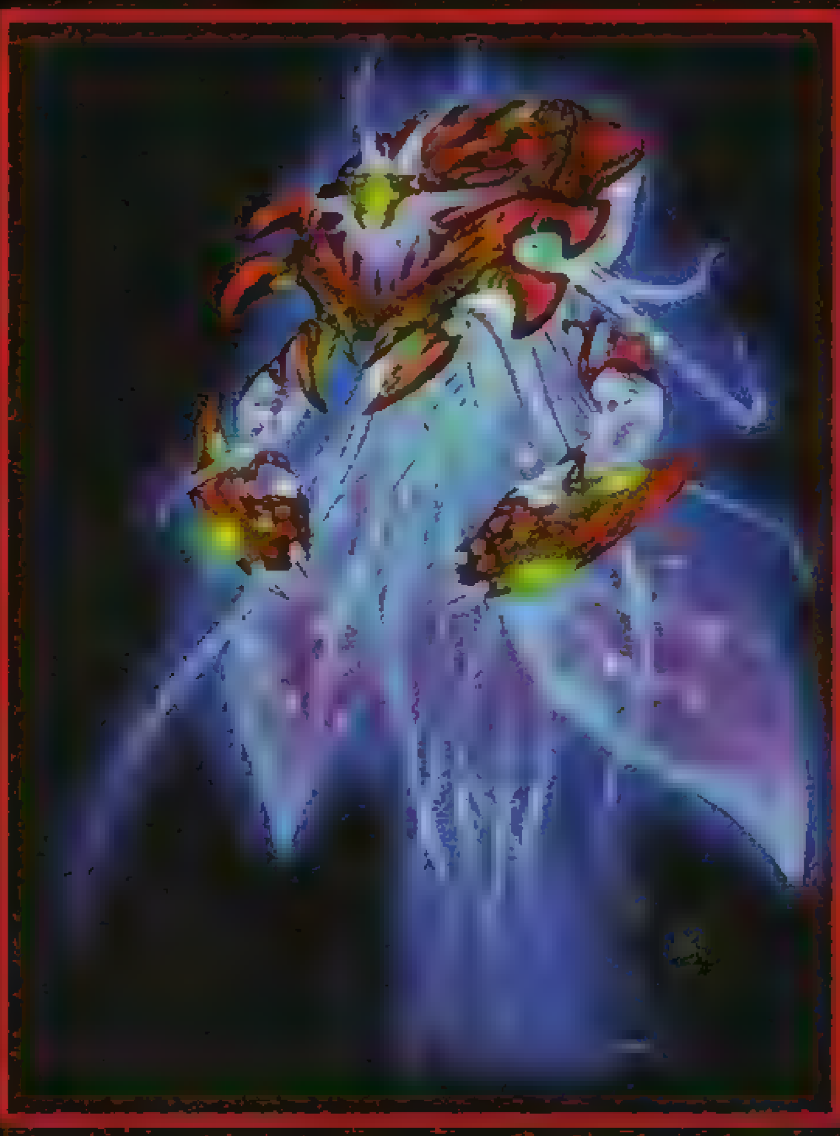


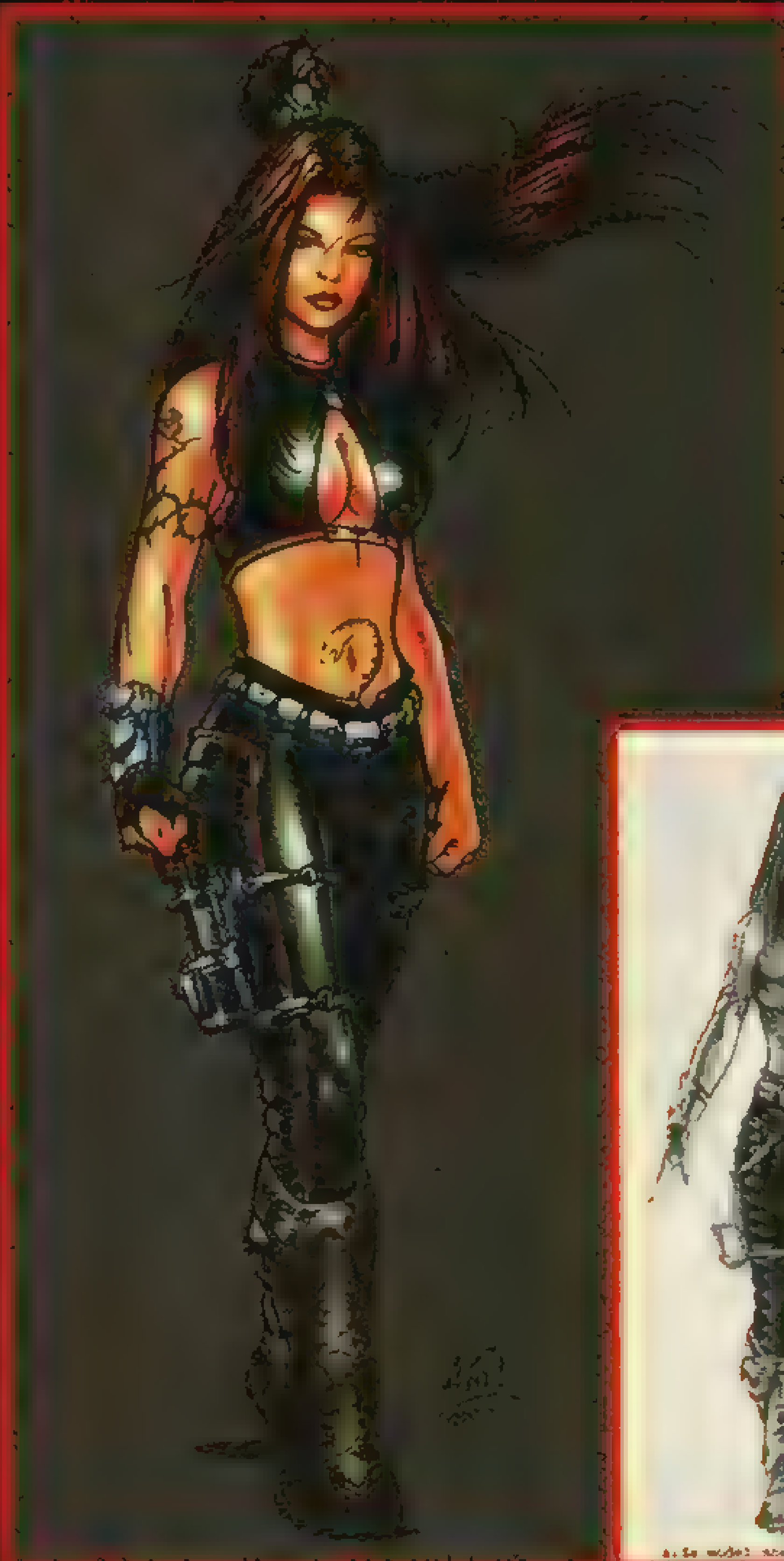
Przygotował: Frogger

UNREAL 2









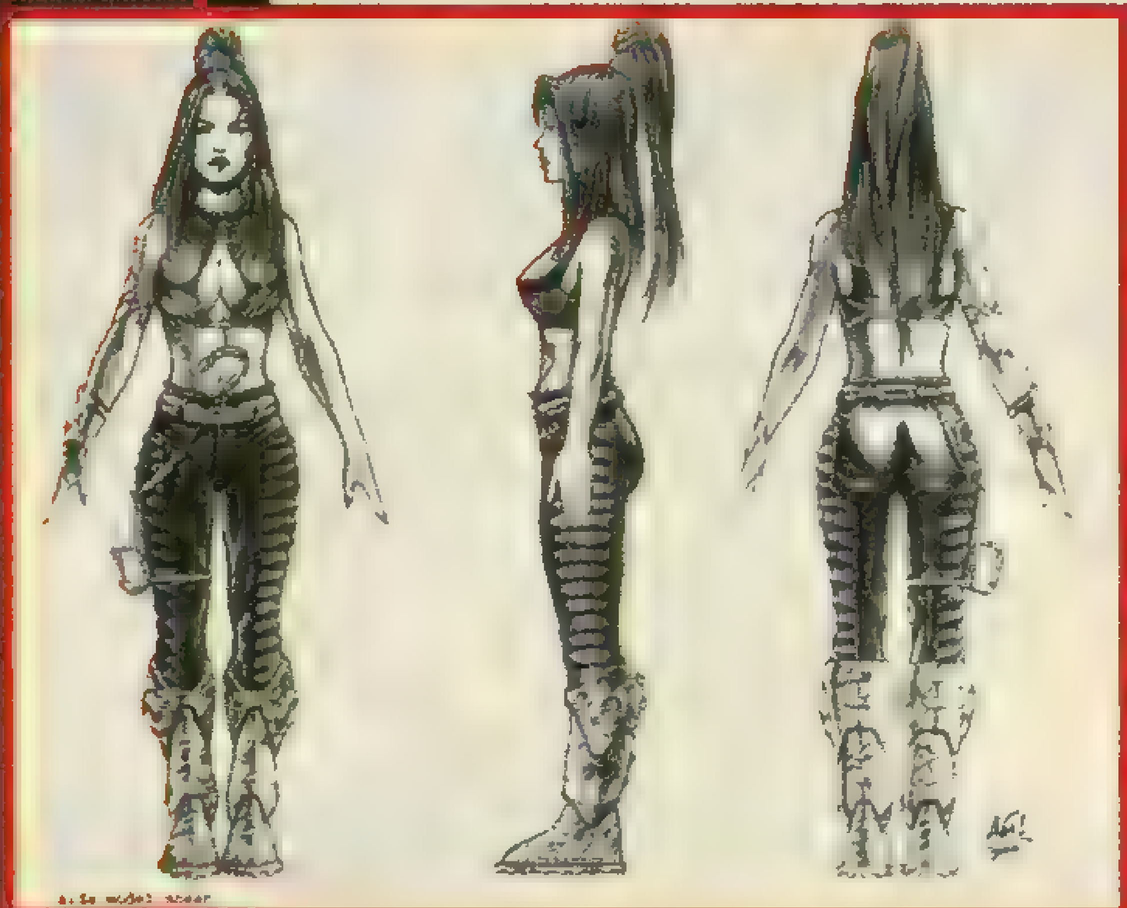
QUAKE czy UNREAL? UNREAL czy QUAKE? Walka o serca i kieszenie graczy trwa już dobre trzy lata. Do wiosny '98 pozycja id Software wydawała się niezagrożona, aż nagle pojawił się NIERZECZYWISTY i jak najbardziej realnie namieszał na rynku. Trzy lata to długo. Co prawda był UNREAL TOURNAMENT, jednak brak prawdziwej kontynuacji odczuwano coraz mocniej. I oto jest UNREAL 2! A raczej będzie, i to nieprędko.

Na wstępie wyjaśnijmy dwie sprawy. Po pierwsze – przede wszystkim singleplayer. Owszem, po sieci będzie można pograć (i to na przyzwoitym poziomie), jednak w odróżnieniu od autorów Q3 twórcy U2 postanowili zapewnić godziwą rozrywkę także pojedynczemu graczowi. No właśnie druga kwestia – twórcy. Wbrew przewidywaniom „dwójki" nie będzie firmować Epic Games. No dobrze – będzie, ale nie do końca, gdyż laury zbierze grupa Legend Entertainment (miłośnicy UNREALA znają ich jako twórców Expansion Packa, inni być może grali w WHEEL OF TIME, także ich autorstwa). Obie firmy współpracują już zresztą ze sobą od lat. Teraz Epic tworzyć będzie engine gry, a Legend opracuje poziomy, bohaterów, scenariusz, udźwiękowienie itp.

Jedyny wspólny element sequelu i pierwowzoru to zabójcza rasa Skaarj. Planeta, bohaterowie, przeciwnicy, uzbrojenie (a przynajmniej jego większość) – wszystko to zostanie stworzone od zera. Tym razem wcielamy się w szeryfa ziemskiej kolonii Pogranicza, odpowiedzialnego za porządek w nowych osadach. Do dyspozycji otrzymamy stary, zdezelowany statek Atlantis i jego wierną załogę – oficera wywiadowczego Aida, pilota oraz mechanika (wszyscy NPC). Wedle skąpych informacji wypływających z Legend akcja podzielona zostanie pomiędzy siedem planet, na powierzchni których starożytna rasa ukryła siedem tajemniczych artefaktów. Gdy tylko ujawniono ich obecność, z całej Galaktyki poczęli zlatywać się łowcy skarbów. Nie wiedzieli, iż wkraczają na teren podległy naszemu szeryfowi. Ten zaś, niewiele myśląc, postanowił przejąć kontrolę nad artefaktami. Powiedzmy, że w najlepiej pojętym interesie ludzkości:)







O enginie U2 niewiele jeszcze wiadomo, pewne jest tylko, że będzie musiał udźwignąć co najmniej dziesięciokrotnie bardziej skomplikowane modele postaci, stukrotnie (!) dokładniejsze otoczenie czy też animację szkieletową bohaterów. Aż boję się pomyśleć, na jakiej konfiguracji takie monstrum będzie mogło w miarę szybko działać. Autorzy twierdzą wprawdzie, iż ruszy to „nawet" na Pentium II 450 MHz i GeForce pierwszej generacji, ale w pełni rozwinie skrzydła dopiero na komputerze określanym jako „zaawansowany". GeForce 3, PIV 1,5 GHz i 256 MB RAM? Czemu nie, choć za rok i tak będą dostępne jeszcze mocniejsze komputery...

Szczegółów dotyczących samej gry jak na razie brak. Wiadomo tylko, że składać ma się z 13 misji podzielonych na 25 poziomów, gracz będzie dysponował arsenałem 15 różnych rodzajów broni (w tym strzelbą wysysającą siły życiowe z wroga czy też potężnymi psychicznymi Kleszczami Umysłu), naprzeciw niego staną zaś 24 różne rasy przeciwników – oprócz Skaarj wszystkie nowe.

Ciekawie zapowiada się też rozbudowany w porównaniu z dotychczasowymi tytułami moduł konwersacyjny. Nie będziemy tu mieli do czynienia z typowym „drzewem dialogowym", gdzie tylko wybieramy wcześniej zdefiniowane kwestie. W U2 przewidziano o wiele bardziej dynamiczny sposób prowadzenia gadki. Odpowiedź będzie zależeć chociażby od... czasu naszej reakcji. Jeśli kierowana przez nas postać zbyt długo pomilczy, druga osoba może poczuć się dotknięta czy zaniepokojona. Możliwe będzie także przerywanie innym rozmowy czy też w jej trakcie wprowadzanie osób trzecich. Niby dialogi nie zajmują wiele miejsca w strzelaninach FPP, jednak takie nowinki zawsze cieszą.



Premiera UNREAL 2 zapowiadana jest na... pierwszy kwartał 2002! Jak na razie mówi się o zamkniętym pokazie na E3, więcej informacji zapewne otrzymamy na jesieni.

Pooh

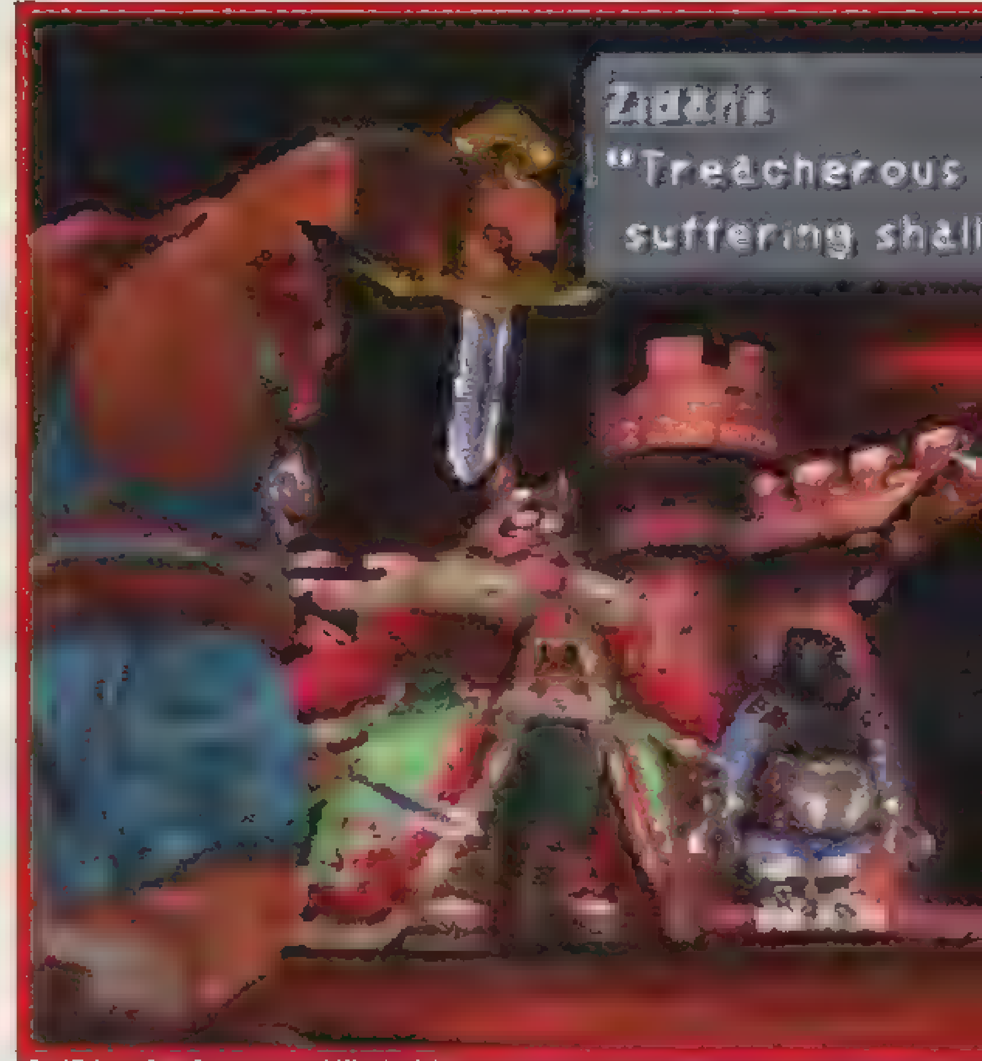
Infogrames

FINAL F

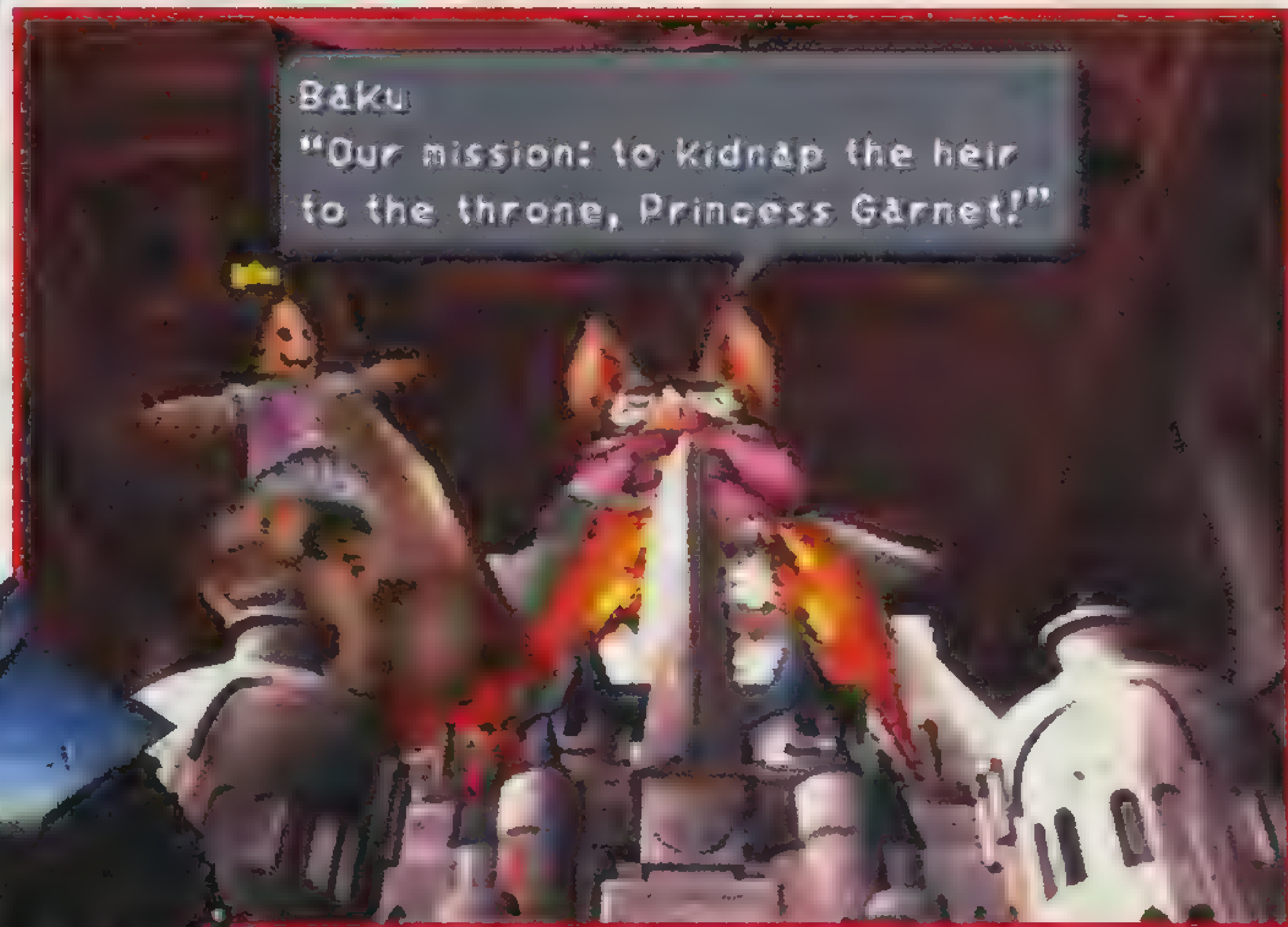
Seria FINAL FANTASY należy do grupy najbardziej kultowych, a zarazem najbardziej kontrowersyjnych produktów w dziejach komputerowej rozrywki. Od momentu jej pojawienia się na rynku fani RPG toczą zaciekłe spory, która z części jest najlepsza, jaka postać obdarzona jest największą głębią czy też, gdzie toczyła się najbardziej niesamowita historia. Ale jest także drugi obóz, którego zdaniem seria ta nie zasługuje wcale na aż tak wielkie uznanie.

Niezależnie od tego, kto ma rację, FINAL FANTASY od dłuższego czasu stanowi inspiracje i godny wzór do naśladowania dla twórców gier na całym świecie. Cóż, wcześniej mało który tytuł wywołał takie zamieszanie jeszcze przed swą premierą (te kolejki przed sklepami...), mało który też może się poszczycić tak ogromną liczbą sprzedanych egzemplarzy. Posiadacze konsol mogli zakosztować zabawy w FF już nie raz – najpierw na poczciwym NES-ie, następnie na Super Nintendo, aż w końcu na PlayStation. Nawet posiadacze GameBoya mieli swoje pięć minut. Ale także pecetowcom dane było zakosztować odrobiny tej przyjemności – a to za sprawą wcale nie najgorszych konwersji FF7 i FF8 na tę platformę. Prócz tego wielu zapaleńców może bawić się w emulację, ale to już temat na zupełnie inny artykuł.

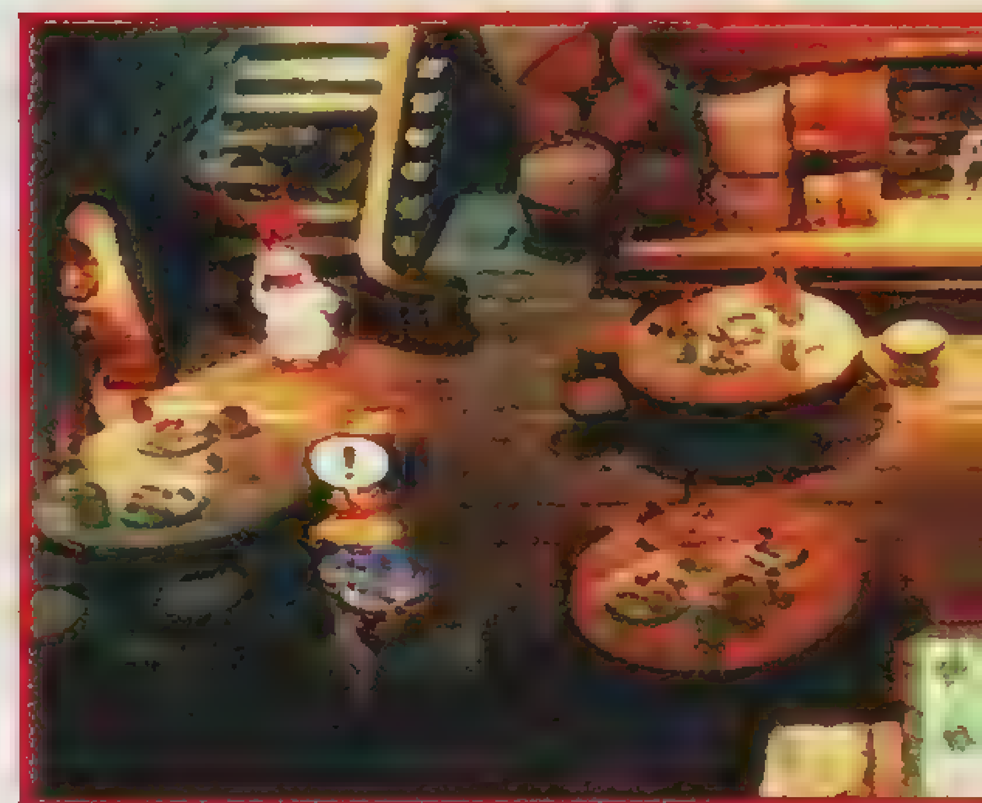
W zamierzeniach swych autorów „dziewiątka" miała być ostatnią wydaną na PlayStation częścią serii (piszę „miała", bo jak ostatnio słychać – lada moment zostanie skonwertowana „czwórka") i jednocześnie najlepszym RPG-iem na tę powoli odchodzącą już w przeszłość platformę growq. Cóż, mimo że w tym wypadku kampania reklamowa nie została zakrojona na aż tak szeroką skalę, jak było to w przypadku „ósemki", to i tak liczba sprzedanych egzemplarzy szybko przekroczyła kilka milionów! A teraz gra ta zmierza wielkimi krokami w kierunku naszych pecetów.



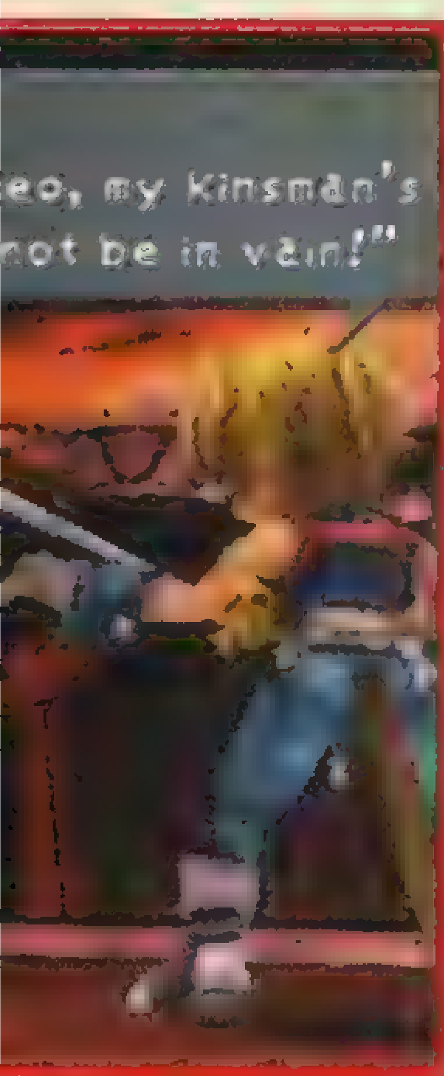
FINAL FANTASY 9 powraca do korzeni serii. W przeciwieństwie do poprzednich dwóch części tu wszystkie postacie zostały podzielone na kilka podstawowych grup, mianowicie: wojowników, białych i czarnych magów, summonerów oraz złodziei. Oznacza to, że w grze każda z nich będzie mieć zestaw specyficznych, charakterystycznych tylko dla niej umiejętności – dzięki temu kreowanie naszych bohaterów zyskało o wiele większe znaczenie. W „dziewiątce" nie da rady stworzyć uniwersalnych postaci – takich, które by w zależności od sytuacji zarówno atakowały, jak i leczyły czy też potrafiły przywoływać potężne demony. Koniec z tym!



Kolejna zmiana dotyczy świata, po jakim będziemy się poruszać podczas rozgrywki w FF9. Tym razem chłopaki ze Square postanowili powrócić do czystego fantasy. Dlatego nie uświadczymy tu żadnych zaawansowanych technicznie budowli czy maszyn ani też futurystycznej broni, wykorzystującej oprócz zdobyczy cywilizacyjnych również starą, dobrą magię. Nic z tych rzeczy! Świat FF9 jest uniwersum typowo baśniowym i zamieszkuje go mnóstwo niesa-



FANTASY 9

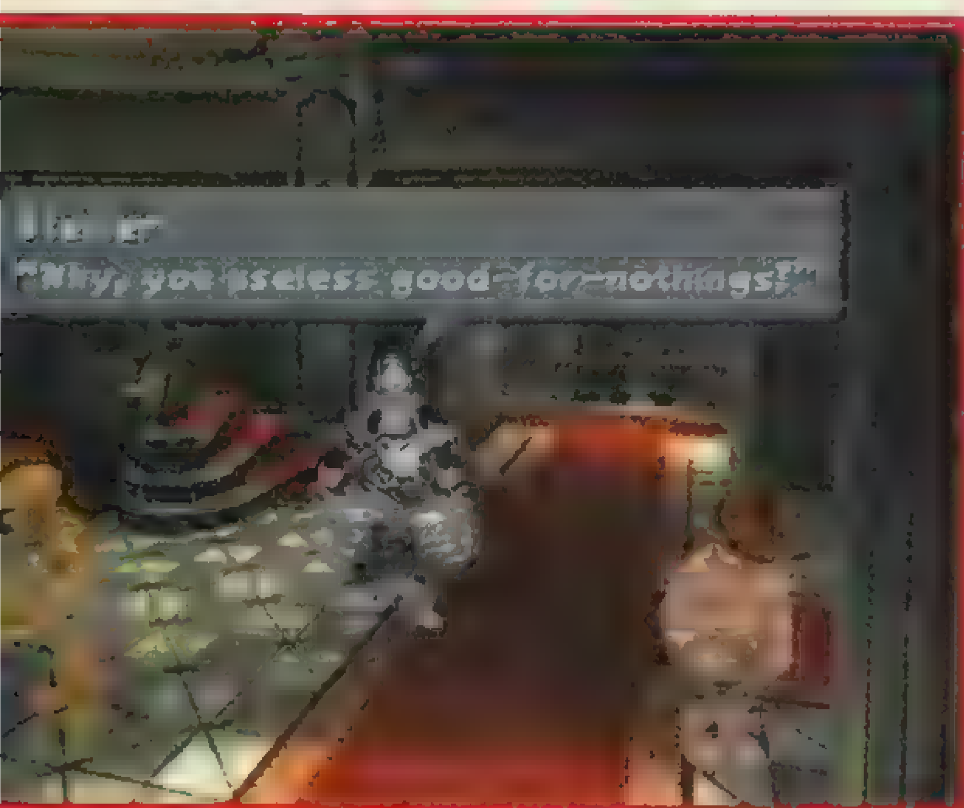


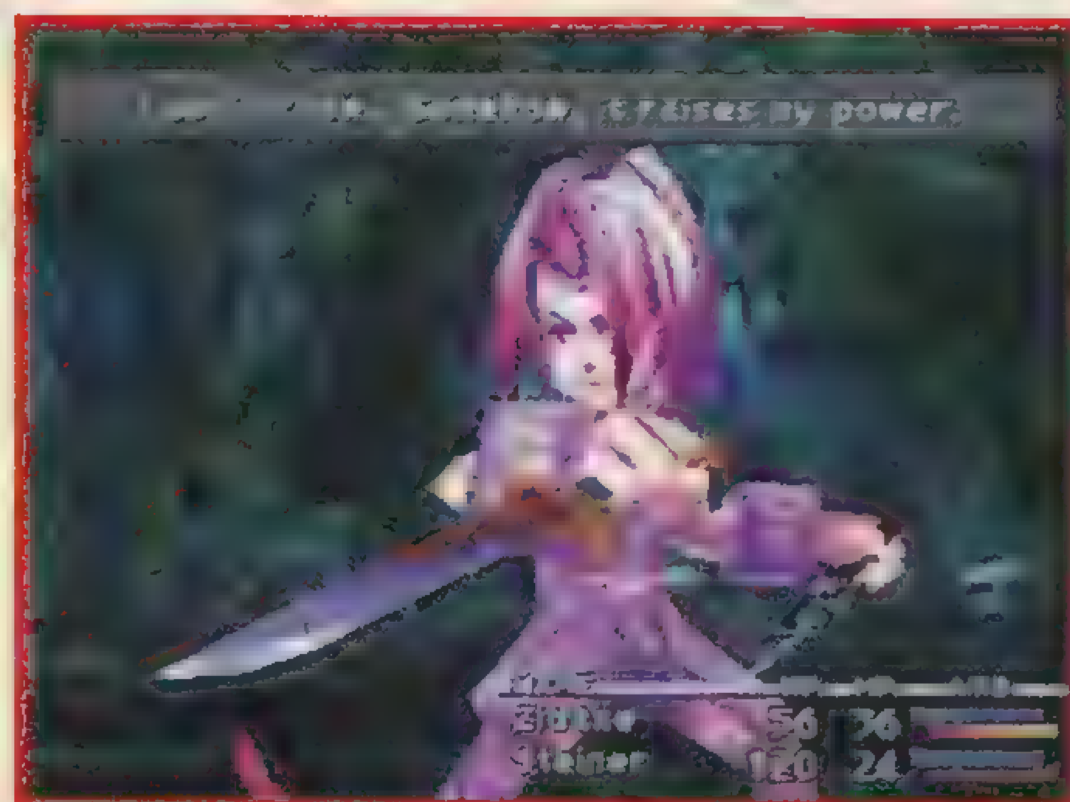


mowitych postaci. Ta cała plejada różnych najdziwniejszych ras wydatnie upiększa zabawę w krainie „ostatecznej fantazji". Za przykład może tu posłużyć choćby nasz główny bohater. Otóż wyglądałby on całkiem jak zwykły chłopak, gdy nie jeden szczegół – gdyby nie to, że ma on... ogon! Kolejnym przykładem mogą być napotykane tu wszędzie humanoidalne istoty, będące w rzeczywistości zwierzętami. Owszem, przyznam, że z początku rzeczywiście wygląda to dziwnie, ale ma też swój specyficzny urok. Prócz powyższego mamy tu oczywiście całą masę zapożyczeń z poprzednich „Finali", a nasza drużyna znów jest czteroosobowa – co jest rozwiązaniem niezwykle wygodnym podczas rozgrywki. Do tego dochodzi mnóstwo subquestów, ukrytych minigierek oraz sekretów.

Mamy też kilka całkowicie nowych rozwiązań w dziedzinie prowadzenia samej rozgrywki. Moim zdaniem na szczególną uwagę zasługuje wprowadzony tu system ATE (Active Time Event). Otóż pozwala on na podpatrywanie zachowań pozostałych członków drużyny w czasie, gdy jesteśmy od nich oddzieleni. Co prawda, cała sprawa sprowadza gracza do roli obserwatora, jednak z pewnością jest to ciekawy i oryginalny patent.

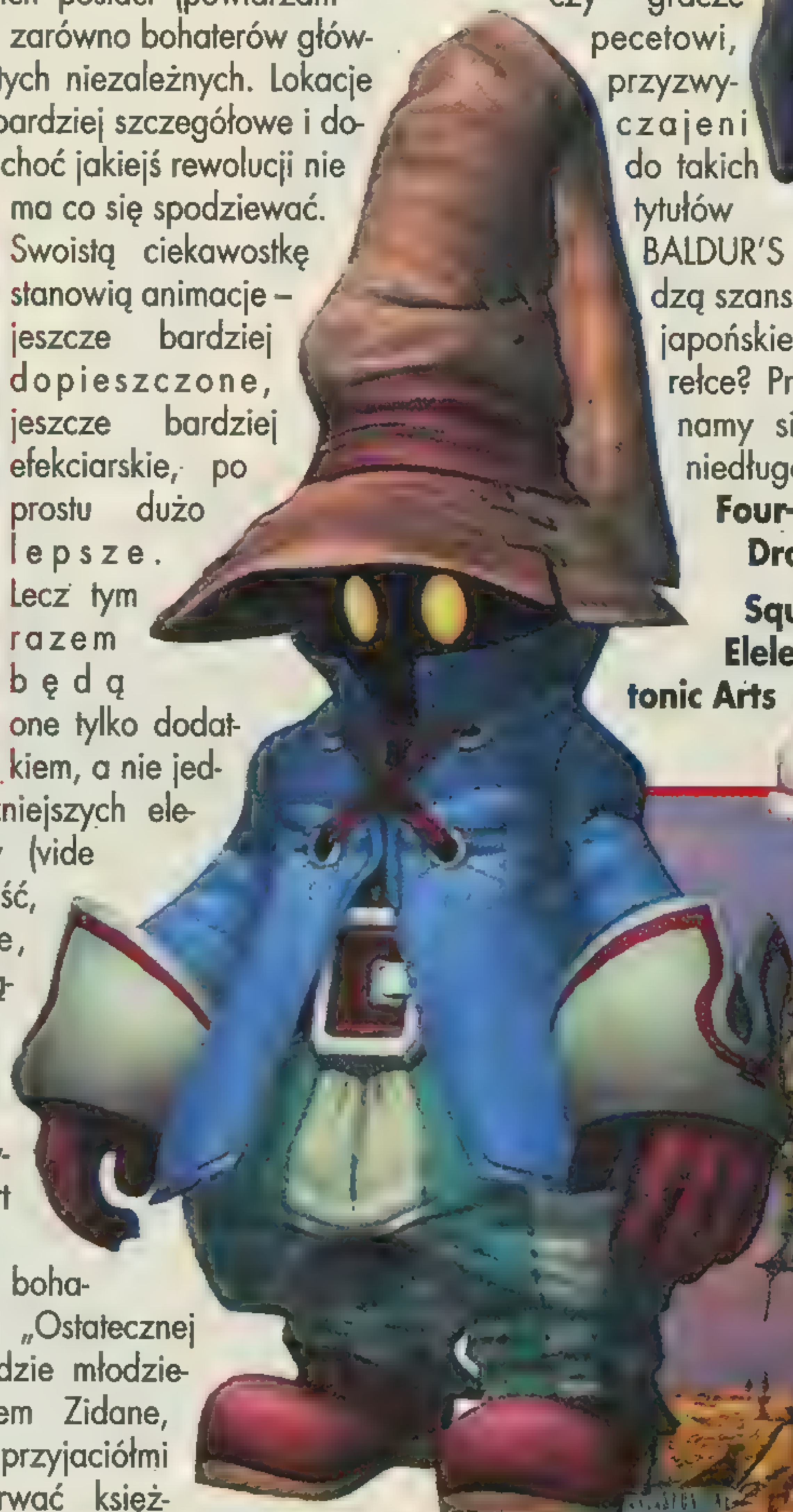
Oprawa graficzna pozostała bez większych zmian. To znaczy, że nadal będziemy się poruszać „poligonalnymi" postaciami po uprzednio wyrenderowanych lokacjach, a walki będą toczyły się w trójwymiarowym otoczeniu, któremu przypatrywać się będziemy za pomocą szalejącej kamery. Z zauważalnych zmian warto jednak wymienić o wiele większą szczegółowość modeli wszystkich postaci (powtarzam – wszystkich!), zarówno bohaterów głównych, jak i tych niezależnych. Lokacje także będą bardziej szczegółowe i dopracowane, choć jakiejś rewolucji nie ma co się spodziewać. Swoistą ciekawostkę stanowią animacje – jeszcze bardziej dopieszczone, jeszcze bardziej efekciarskie, po prostu dużo lepsze. Lecz tym razem będą one tylko dodatkiem, a nie jednym z ważniejszych elementów gry (vide FF8). Całość, oczywiście, nieco podciągnięta, tak by spełniała standardy najnowszych kart graficznych.





Głównym bohaterem nowej „Ostatecznej fantazji" będzie młodzieniec imieniem Zidane, który wraz z przyjaciółmi próbuje porwać księżniczkę Garnet. Jednak jest to zaledwie początek niespodziewanej, a ogromnej przygody, gdyż to porwanie szybko przeradza się w coś zupełnie innego. Okazuje się, że to był jedynie pretekst do osiągnięcia nieznanego początkowo celu. W międzyczasie do ekipy dołącza mały, tajemniczy i zabawny mag imieniem Vivi, który jest chyba najbardziej niesamowitą postacią ze wszystkich występujących do tej pory w „Finalach". Nie obejdzie się bez takich wątków, jak: miłość, poświęcenie, chęć zemsty czy ratowanie świata (który to już raz?).





Opinie na temat FINAL FANTASY 9 są podzielone. Jednak jedno jest pewne – był to wspaniały prezent pożegnalny dla posiadaczy PlayStation. Pozostaje tylko pytanie, czy gracze pecetowi, przyzwyczajeni do takich tytułów jak BALDUR'S GATE, dadzą szansę kolejnej japońskiej perełce? Przekonamy się już niedługo...

Four-Eyed Dragon

Square
Elelectonic Arts










DUNGEON SIEGE

Jednego jestem pewien – to bardzo miły wieczór. Kieliszek reńskiego lśni w świec blasku, za oknem śnieg sypie, a ja oddaję się grafomańskim rozrywkom płodzenia takich koszmarków jak zdanie powyżej:) Mimo to humor świetny mi dopisuje, a Chris Taylor tworzy kolejną grę, która zapowiada się miło i interesująco. Cięcie.

Historia komputerowej rozrywki jest memu sercu bardzo bliska i dlatego z radością witam dni, kiedy światu ukazują się twory w nowatorstwie swym zaskakujące. DUNGEON SIEGE. W tym konkretnym przypadku idea nie jest może najświeższa, lecz podejście do niej zasługuje na uznanie. Wprawdzie gra ta żywo przypomina DIABLO i następców, jednak jest w niej coś, co rokuje naprawdę nieźle. Historia pokazuje bowiem, że nawet świetny pomysł uproszczonej gry RPG z silnym pierwiastkiem akcji można zaimplementować albo zacnie (dobrym przykładem NOX, który dziwnym trafem przeszedł w Polsce bez echa), albo zawalić sprawę (mówcie co chcecie, ale DIABLO 2 to gra z wszech miar nudna – powiedziałbym wręcz, że w znacznej mierze głupia). Kwestia leży bowiem w tym, czy wszystkie składowe będą w stanie ze sobą współistnieć.

Chris Taylor zdaje się wiedzieć, o co w tym chodzi. Zresztą, sprawdźcie TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS, które także jest przecież jego dziełem. Dobry designer musi być zarówno świetnym scenarzystą, jak i reżyserem. W DUNGEON SIEGE historia jest prosta jak konstrukcja cepa. I, paradoksalnie, w tym leży właśnie jej siła straszliwa. Nasz bohater, jakiś tłumok wyjęty żywcem z Wieków Średnich, pewnego dnia po prostu wyrusza w drogę. Jego ziemie napadają co i rusz podejrzane typy, więc gość postanawia sprawdzić, jaka jest przyczyna takiego stanu rzeczy. I tyle. Naprawdę, reszta historii zależy już od tego, jak rozegra ją użytkownik programu.



A wyborów będzie miał na naprawdę wiele. Świat DUNGEON SIEGE będzie bowiem ogromny i zróżnicowany. Na graczy czeka zarówno mnóstwo miejsc do odwiedzenia, jak i wiele zadań, które będą mogli przyjąć lub też nie. Chris (we współpracy z ekipą Gas Powered Games, czyli „Gry na Wachę") starał się bowiem w swej grze położyć nacisk na swobodę działania. To bardzo mądre posunięcie, gdyż komputery nie są jeszcze w stanie symulować świata, po co więc starać się uczynić to, co niewykonalne? Zamiast dworskich spisków, rozbudowanej (czyli choćby w jakimś stopniu – liniowej) fabuły ludzie z GPG opracowali genialny silnik graficzny, potrafiący udźwignąć naprawdę gigantyczny świat. Pisząc „udźwignąć", nie miałem na myśli tego, że SiegeFX (bo tak nazywa się to cudo) tylko daje sobie radę z odtwarzaniem grafiki. Otóż tu kolejne elementy świata będą ładowane do pamięci w ten sposób, ażeby podczas gry ani razu nie trzeba było wpatrywać się w ekran „Loadin.. plz wait". Zatem ustalmy, że to w bogactwie rzeczywistości leży po trosze siła DUNGEON SIEGE.

Po trosze leży też w tym, że ideowo będzie to gra podobna do wspominanego już DIABLO, rozwijająca jednak wiele poruszonych w grze Blizzardu kwestii. Gros czasu zajmie czysta akcja – w zależności od wyboru prowadzić będzie ją można solo lub wraz z załogą. Drużyna to maksymalnie osiem osób, zaś dodatkowo za bohaterami kręcić się będą mogli wierni giermkowie, a nawet zwierzęta juczne! Poszczególnych członków składu można stworzyć sobie na początku gry, lecz także i w wirze przygód, możliwa też ma być rekrutacja nowych ziomali. Wraz z tą wierną paczką przemierzymy zróżnicowane krainy, obfitujące w przeróżną faunę i florę oraz nowe wyzwania. Nie ma co gadać! Jeśli macie wciąż jakieś wątpliwości, zapraszam na naszą płytę, gdzie znajdziecie filmową zapowiedź DUNGEON SIEGE... Być może ten tekst skończyłem kretyńsko – pisać więc kończę, biorę się za wińsko.











omleznA nov triD

Gas Powered Games / Microsoft

NOWA STRATEGIA TUROWA W KRAINIE MAGII I CZARÓW!

DISCIPLES GOLD W SPRZEDAŻY JUŻ W MAJU!

79,90 zł polska wersja językowa





Oto świt nowej ery. W sercu Świętych Krain wybucha najpotężniejsza z wojen. Cztery rasy - Imperium, Górskie Klany, hordy Nieumarłych i Legiony Przeklętych - stają gotowe do szaleńczej bitwy o przeżycie, dominację i ochronę swojego świata i bogów.

Zaczynasz grę przez wybór rasy, a każda z nich ma swoje zalety i wady. Wybór przywódcy zapewni Twojej drużynie określone zdolności. Wojownik to potężna siła, Lord Magii to czary, zaś Mistrz Gildii Złodziei pozwala na zatruwanie wrogich garnizonów, szpiegowanie innych ras oraz kradzież wartościowych przedmiotów i czarów z miast nieprzyjaciela.

Sztuka wojny polega na kontrolowaniu terytorium i zdobywaniu zasobów, a głównym celem jest rozszerzenie wpływów Twojego boga. Po wybraniu członków drużyny rozpoczynasz serię pojedynczych lub wielowątkowych misji o różnych celach, a całość układa się w zapierającą dech przygodę. Każda tura twojego ruchu składa się z walki, rozwoju stolicy, przejmowania zasobów i rzucania czarów.

Disciples Gold to specjalna, ulepszona wersja (np. 25 dodatkowych misji) gry uznanej za najlepszą grę role-play-strategy roku. Ponad 120 możliwych członków i przywódców drużyny, 40 neutralnych postaci, ponad 100 czarów, oraz zdumiewająca liczba i różnorodność jednostek otwiera przed Tobą nieskończone możliwości. Disciples wciąga w świat, gdzie zwycięstwo roznieca ogień w sercu, a zło prześladuje nocami, i gdzie szczęk mieczy i wrzaski demonów wciąż przywołują Cię ...do Świętych Krain.

Wyłączny dystrybutor w Polsce
CODA
www.coda.com.pl

Strategy First
www.strategyfirst.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
SOFTBOX
www.softbox.pl
tel. (0-22) 865-35-50



Nie tak dawno przedstawialiśmy AMERICAN McGEE'S ALICE (SS 87), dość swobodną komputerową adaptację „Alicji z krainy czarów", a już lada moment ukaże się kolejna gra utrzymana w podobnym klimacie. Tym razem na warsztat programistów trafił „Dr Jekyll i Mr Hyde" R.L. Stevensona. I znowu nawiązania do literackiego pierwowzoru mają być dość luźne.

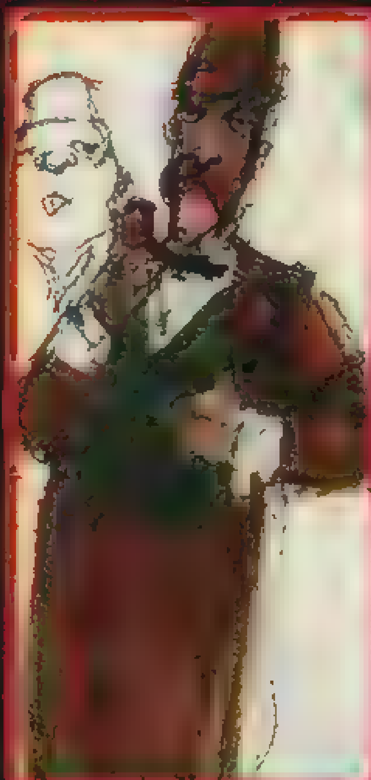
Dzieło grupy In Utero najprościej nazwać trójwymiarową, przygodową grą akcji. Sterowany przez gracza bohater doglądany będzie przez system kamer (w testowanej przeze mnie becie system ten dość często sprawiał wrażenie nieużytecznego), a gdy zajdzie potrzeba, spojrzy na otoczenie z perspektywy pierwszej osoby. Co prawda, nie może wówczas wykonać żadnej czynności, z chodzeniem włącznie, ale zawsze to jakieś urozmaicenie.



JEKYLL & HYDE



Fabuła ma opisywać tę część losów Jekylla, która nie została przedstawiona w książce. Przypomnijmy – nasz bohater to dobry człowiek, a zarazem genialny naukowiec, który wynalazł serum, przemieniające go w niejakiego Hyde'a. Podczas trwania tego procesu wyzwalają się i wyolbrzymiają najgorsze cechy ludzkiej natury, kierując poddanego działaniu specyfiku człowieka niebezpiecznie blisko granicy zezwierzęcenia. Gra nie będzie jednak ukazywać głębi przemian naszego bohatera. Według założeń twórców gracz będzie mógł w dowolnej chwili zamieniać Jekylla w Hyde'a bez większych konsekwencji dla utrzymania tego pierwszego w szeregach ludzkości.





W swej naturalnej postaci nasz bohater nie ma żadnych nadludzkich umiejętności. Zachowuje się zupełnie normalnie: chodzi, biega, skacze i potrafi nawiązywać zwyczajną interakcje z otoczeniem – otwiera drzwi, podnosi przedmioty i ich używa. Po transformacji zmienia się diametralnie. Przypominający połączenie człowieka z gorylem Hyde jest nie tylko nadludzko silny i zwinny, ale i niezwykle prymitywny. Cechy te przydadzą się w chwilach, gdy do pokonania kolejnej przeszkody bardziej potrzebna będzie siła niż bystrość umysłu. Jak na razie wydaje się, że zamysł ten sprawdzi się znakomicie.



© CRYO INTERACTIVE

Nie tylko nietypowy bohater tworzyć będzie specyficzny klimat tej zabawy – równie mocne wrażenia mają wywierać surrealistyczne scenerie. „Inność" lokacji przejawiać ma się przede wszystkim w braku typowych brył o prostych konturach. Wszystkie elementy świata, w którym potoczy się ta gra, są przedziwnie połamane i pokręcone. Równie przedziwne mają być postacie i przeciwnicy – nieproporcjonalni, ale przez to i niesamowici.



Może to być pozycja kontrowersyjna. Testowa wersja pozwalała mi ledwie posmakować tego, co szykuje In Utero, a niemal cały czas byłem zaskakiwany tym, do jak mocnych środków przekazu sięgnęli tu twórcy. Z ekranu bardzo często emanowała brutalność, ale karykaturalne sylwetki postaci i wygląd lokacji – o dziwo! – sankcjonowały ją w mych oczach. Czy granice dobrego smaku nie zostaną przekroczone, okaże się niebawem. Nim gra ujrzy światło dzienne, lepiej jest jednak wstrzymać się od jakichkolwiek werdyktów. Jedno jest jednak pewne – JEKYLL & HYDE będzie produktem przeznaczonym tylko dla dojrzałego odbiorcy.



Rif

Cryo Interactive

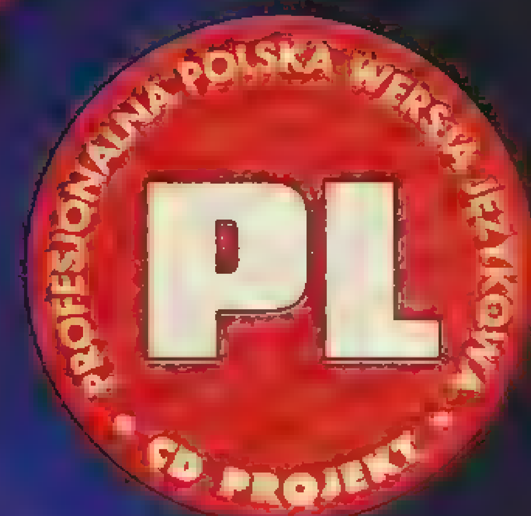
JUŻ W SPRZEDAŻY!

MILIONY LUDZI NA ŚWIECIE MA ROBAKI. DOŁĄCZ DO NICH. TO NAPRAWDĘ PRZYJEMNE!

WORMS WORLD PARTY

Co nowego w Worms World Party:

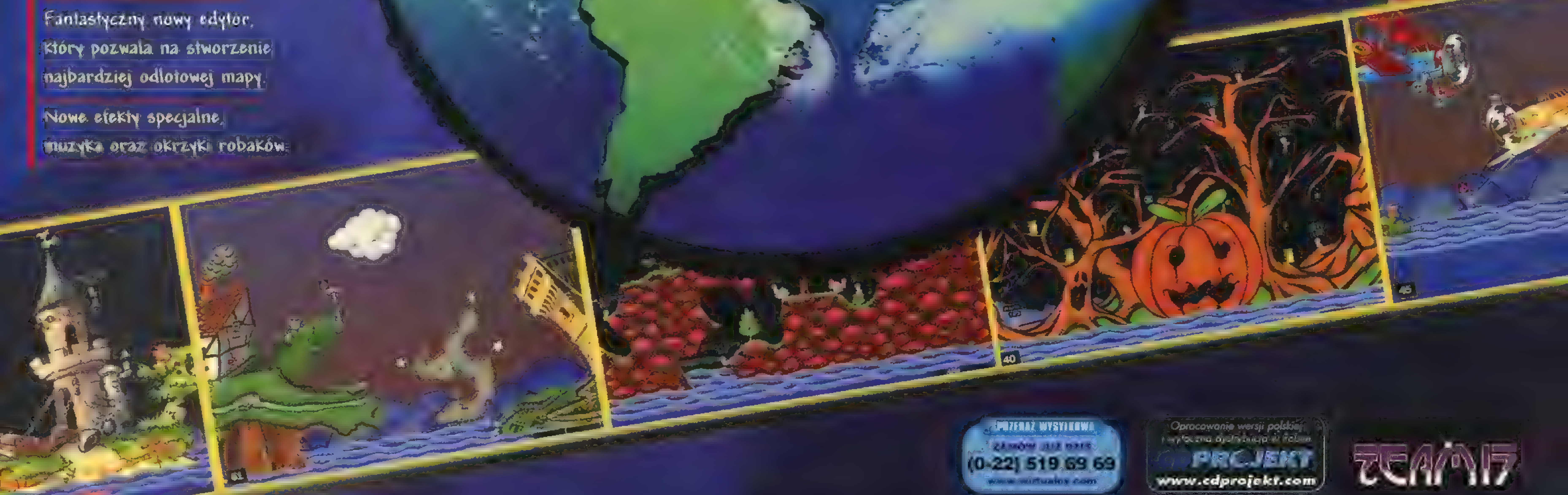
- Możliwość prowadzenia rywalizacji z graczami z całego świata.
- Rozgrywki w internecie podzielone na strefy dla początkujących i zaawansowanych.
- Niezwykła opcja WormPot umożliwiająca przeprowadzenie rozgrywek na ponad 400 zakręconych sposobów.
- Rozbudowany tryb treningowy: od teraz możesz ćwiczyć swoje umiejętności na celach cywilnych!
- Niezwykła Wormopedia, czyli poradnik użycia broni, z którego dowiesz się m.in. o wielu ciekawych zastosowaniach strzelby...
- Fantastyczny nowy edytor, który pozwala na stworzenie najbardziej odlotowej mapy.
- Nowe efekty specjalne, muzyka oraz okrzyki robaków.

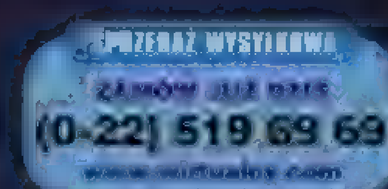






DO Z(R)OBACZENIA W SKLEPACH!









Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00









STRIFESHADOW

Fakt, iż grę stworzono w środowisku 3D wcale nie musi oznaczać, że jest ona dobra. To sprawa wiadoma i dyskusji nie podlegająca. Wystarczy np. porównać takie produkty jak STARCRAFT i FORCE COMMANDER. Niby i to kosmiczny RTS, i to, niby oba z zacnych stajni pochodzą, ale jednak bardziej archaicznie wykonany produkt Blizzardu bije swojego konkurenta z LucasArts na głowę. Jeszcze rok, dwa lata temu trójwymiarowy engine sam w sobie był pewnego rodzaju ewenementem, czymś, co wzbudzało szacunek. Ale czas nie stoi w miejscu i dziś stworzenie zacnego silnika graficznego 3D jest łatwiejsze niż kilka lat temu. Całe szczęście, że świadomość tego faktu mają także ludzie z Ethermoon Entertainment – młodej a prężnej grupy developerskiej, przymierzającej się właśnie do swego debiutu. Nawiązanie do STARCRAFTA nie było bynajmniej bezcelowe, bowiem w swych założeniach omawiany tu STRIFESHADOW przypomina ten godzien najwyższych pochwał produkt. Główną różnicą pomiędzy nimi jest, iż ten ostatni jest tworzony głównie z myślą o rozgrywce sieciowej (singiel jak dotąd nie został oficjalnie potwierdzony). Poza tym doszukać się można wielu analogii. Jedną z najbardziej widocznych jest sposób ukazania akcji, nie pozostawiający żadnych wątpliwości co do inspiracji ludzi z Ethermoon.



W wielkiej wojnie, stanowiącej oś akcji STRIFESHADOW, wziąć mają udział trzy różniące się od siebie niczym ogień i woda rasy. Poszczególne frakcje, przyznać trzeba, opracowano z dużą dozą inwencji. Ciężko jest wyczuć, która z nich stoi po stronie sprawiedliwości i dobra, gdyż wszystkie prezentują się nader mrocznie, wręcz odpychająco. Na temat jednej nie wiadomo jak dotąd absolutnie nic. Nie wiemy jednak, czy mamy tu do czynienia ze sprytnym wybiegiem promocyjnym, czy może bardziej brakiem zdecydowania autorów programu. Tak czy inaczej, więcej wiadomo o frakcji nieumarłych, czyli ekipy żywych trupów, szkieletów, upiorów i innych podejrzanych gości. Z założenia będą oni kontrolować magię – i mam tu na myśli jej najbardziej zakazane arkana (brr.. nekromancja śmierdzi trupem!). Co ciekawe, do rzucenia szczególnie potężnego czaru potrzeba będzie kilku magów, zaś jeżeli coś nie wyjdzie, gniew zbudzonych mocy ma być straszny. W STRIFESHADOW bardzo rozwinięty zdaje się być motyw ryzyka, gdyż wszelkie nieudolne działania będą mogły zakończyć się wielkimi kłopotami. Wracając zaś do tematu frakcji, to w grze spotkamy także Mroczne Elfy, które pod swymi skrzydłami zgromadziły specjalistów od demolki, kopania tuneli i konstruowania przemyślnych machin wojennych. Jednymi z unikalnych zalet dowodzenia tym stronnictwem będzie możliwość tworzenia pól minowych (cóż za ciekawe rozwinięcie dawnych schematów obrony, czyli wieże oraz balisty!) oraz kopania podziemnych korytarzy, w których stacjonować będą mogły rezerwy wojsk. Zawsze powtarzałem, że nie ma to jak atak na tyły wroga...





Skoro już o tym mowa, warto wspomnieć o ciekawej właściwości walk w STRIFESHADOW. Otóż, gdy dana jednostka atakowana będzie z tyłu lub z boków, odnosić ma większe obrażenia niż w przypadku otrzymywania ciosów wymierzonych na jej front! Wprawdzie zdawać mogłoby się, iż jest to tylko szczegół, warto jednak zauważyć, iż nikt nie wpadł jeszcze na to w RTS–ach. Autorzy obiecują uwzględnić wiele właściwości „realistycznie odwzorowanego pola bitwy", co – rozumiane jednakże z pewnym przymrużeniem oka – może uczynić STRIFESHADOW grą wyjątkową. Jedno jest pewne – do tematu na pewno wrócimy, gdy tylko otrzymamy beta wersję programu. A jest na co czekać.



Anzelmo von Dirt
Ethermoon Entertainment

DIABLO 2
LORD OF DESTRUCTION

O DIABLO 2 napisano już chyba wszystko. Już dawno żadna gra nie wzbudziła takich emocji. Przez jednych ukochana, przez innych znienawidzona, odniosła wielki sukces finansowy – w ciągu pół roku na całym świecie sprzedano ok. 3 mln jej egzemplarzy. Oficjalny dodatek zapowiadano jeszcze przed premierą właściwej gry. Pisano o nim po prostu „Expansion Pack", od jakiegoś czasu jednak wiadomo, iż będzie nosił nazwę LORD OF DESTRUCTION.

Jego akcja rozpocznie się dokładnie w tym miejscu, gdzie zakończyliśmy oryginalną grę, a jej treść stanowić będzie akt V opowieści o zmaganiach z siłami zła – walka z Baalem i jego sługami. Expansion Pack stanowić będzie jednak także smakowity kąsek dla tych, którzy w D2 nie grali lub też jeszcze go nie skończyli. Będzie można przejść grę począwszy od aktu I, wykorzystując nowe postacie oraz przedmioty.





Przede wszystkim znajdziemy tu dwie nowe klasy postaci: druida i assasina. Ten pierwszy to przedstawiciel zamieszkujących mroźną Północ władców przyrody. Kontroluje żywioły, przywołuje dzikie zwierzęta i przechodzi metamorfozy. Ataki żywiołów dzielić się będą na dwie grupy zaklęć – ognia oraz powietrza. Na głowy wrogów ściągną deszcz płonących głazów, orzące okolicę słupy ognia, tornado, ale też otoczą bohatera powietrzną zbroją. Przywoływane stworzenia to przede wszystkim zwierzęta: kruki, wilki czy też niedźwiedzie. Ale także rośliny! Na przykład winorośl, wyłaniająca się spod ziemi i oplatająca wroga śmiertelnym uściskiem, ewentualnie wysysająca z ciał poległych resztki energii i many. Wreszcie metamorfoza – najbardziej spektakularna z umiejętności druida. Otóż będzie on w stanie zamienić się w wilkołaka lub niedźwiedzia (niedźwiedziołaka?). Pierwszy z nich ma być wyjątkowo szybki, a drugi zada wyjątkowo mocne ciosy. Pod zwierzęcą postacią druid nie będzie mógł korzystać ze zdolności specjalnych i rzucać czarów, jednak autorzy przewidzieli dodatkowe umiejętności. Wilkołak np. będzie mógł zarażać przeciwników wścieklizną, niedźwiedź zaś oszołomi wroga potężnym ciosem łapy.



Assasin – a właściwie assasinka, tajemnicza morderczyni, zaprawiona w magicznych bojach. Jej trening obejmuje trzy domeny – Sztuki Walki, Ścieżki Cienia oraz Pułapki. Pierwsze z nich podzielone będą na dwie grupy – ataki wstępne (ładujące) oraz ataki końcowe. Umiejętnie wyprowadzając ciosy z pierwszej grupy, będzie można zdobyć do dziewięciu punktów energii, wyładowywanej podczas ataku końcowego. Te wstępne z kolei dzielić się będą na ciosy żywiołów (lodu, ognia i błyskawic) oraz magii (kobry – wysysasz z przeciwnika manę lub życie, czy też feniksa – który dodaje cios dodatkowy do ataku końcowego). Po tym nastąpi spektakularny atak końcowy, kiedy to przeciwnik w malowniczy sposób pożegna się z życiem. Oczywiście, nie warto marnować sił na drobnicę – przewidziane są przede wszystkim na starcia z bossami. Ścieżki Cienia obejmują zestaw umiejętności dodatkowych, pozwalających np. zwielokrotnić bohaterkę i zadawane przez nią rany, sprowadzić cień na pole bitwy czy też oślepić przeciwnika. Wreszcie pułapki. Będą one tym, na co sama nazwa wskazuje – wyjątkowo nieprzyjemnymi niespodziankami dla natarczywych przeciwników. Pojawiające się znikąd ostrza, błyskawice czy też strumienie ognia skutecznie powstrzymają hordy Baala.



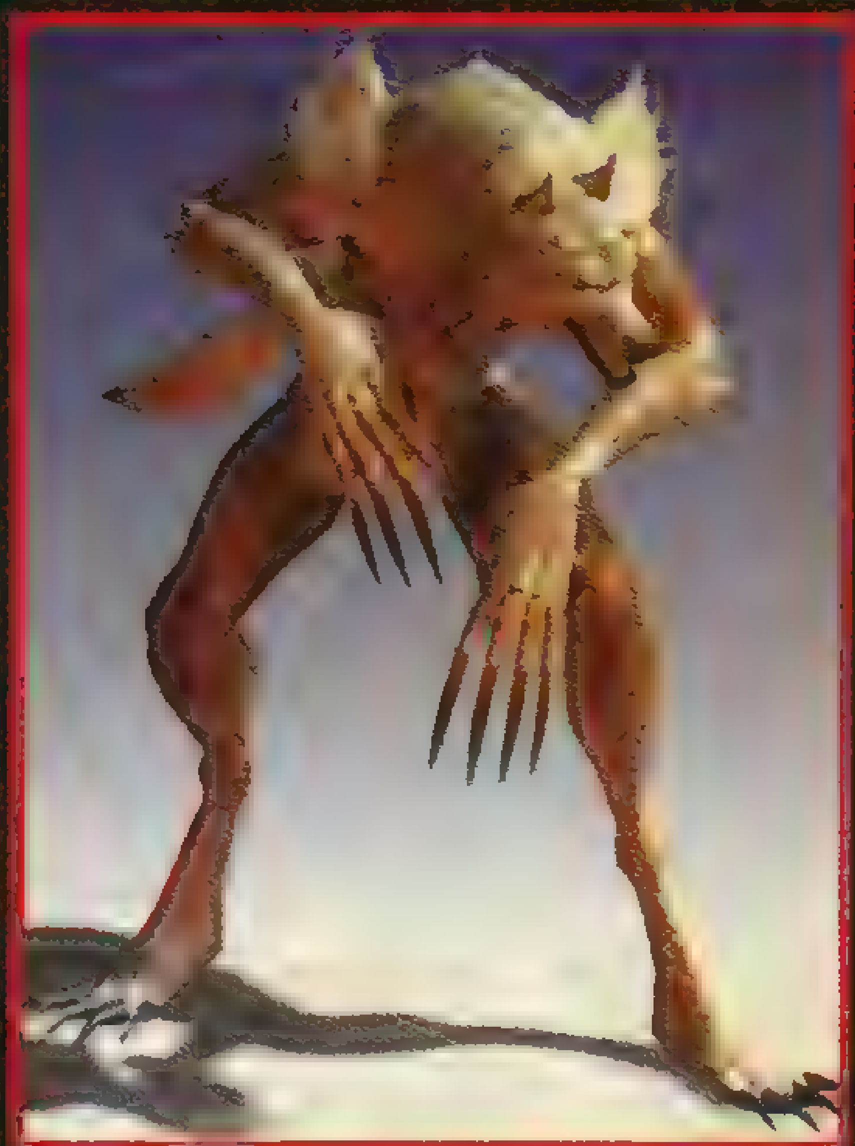
Poza nowymi postaciami przygotowano także sporo innych zmian. Dziesiątki nowych przedmiotów do zdobycia, odświeżone statystyki, nowe receptury dla Kostki czy też zmieniony system kompletowania zestawów wyposażenia (teraz także pojedyncze elementy będą miały wielką wartość). Opiszemy je dokładniej po ukazaniu się pełnej wersji LORD OF DESTRUCTION.





Kiedy premiera? No cóż, nie od dzisiaj wiadomo, że słowa „Blizzard" i „punktualność" niezbyt do siebie pasują. Podobnież D2:LOD ma trafić do sklepów 1 lipca 2001. Mając na względzie zeszłoroczne doświadczenia, mam nadzieję, iż gry doczekamy się przed Bożym Narodzeniem.

Pooh
Blizzard

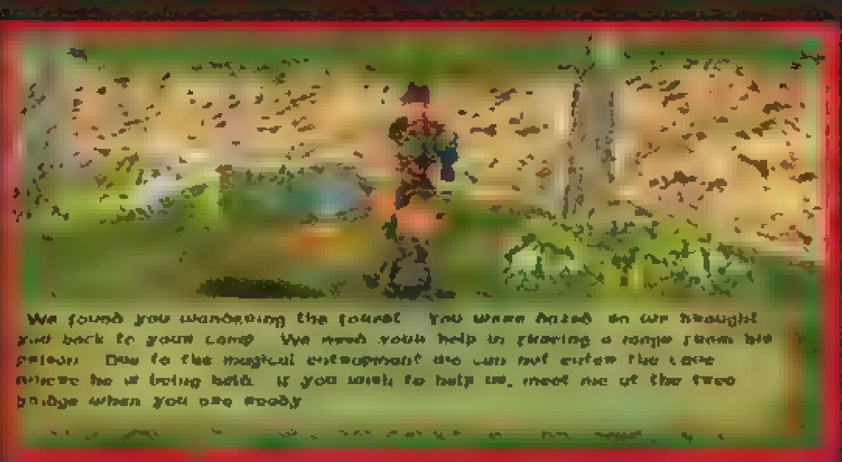




LEGEND OF THE BLADE MASTERS

Przed wiekami siły zła próbowały zawładnąć tą krainą. Wygnała je jednak gildia magów. By zabezpieczyć się na przyszłość, magowie stworzyli pięć smoków–wartowników, które zostały uzbrojone w magiczne miecze. Mijały wieki. Pewnego ranka Eric Valdemar, syn jednego z królewskich pasterzy, podczas wędrówki po łąkach natknął się na leżący w trawie miecz. Niedaleko zaś spoczywało ciało jednego ze smoków. Nim bestia wydała ostatnie tchnienie, opowiedziała pokrótce: kim jest, jaką pełniła funkcję i jak wielkie niebezpieczeństwo zawisło nad powierzoną jej pieczy krainą. Valdemar został wybrany do tajemnej misji – musi odnaleźć pozostałe cztery smoki i ostrzec je przed nadciągającym zagrożeniem. A jeśli będzie za późno – zgromadzić wszystkie pięć mieczy, zorganizować grupę odpowiednich wojowników i stanąć na czele armii, która ponownie odeprze siły zła. Tym jednak razem agresor jest znacznie potężniejszy i o wiele bardziej przebiegły. Eric nie zdaje sobie sprawy, że wysłannicy szalonego czarnoksiężnika od pokoleń żyją w jego krainie i tworzą zakonspirowane grupy, mające uderzyć w najbardziej czułe miejsca. Niedoceniając grozy sytuacji i nie znając konsekwencji swej decyzji, wyrusza w podróż, by stać się częścią legendy o władcach mieczy...





LEGENDS OF THE BLADEMASTERS to połączenie action RPG (á la DIABLO) z grą przygodową, a dodatkową atrakcją jest tu środowisko 3D. Jednak w przeciwieństwie do dzieła Blizzardu tu taki sam nacisk położony ma być na rozwój bohatera, magię i konsekwencje czynów, jak i na walkę czy fabułę. W efekcie mamy otrzymać produkt zachwycający pod każdym względem. Może jeszcze dodam, że gra jest tworzona przez zespół ludzi, którzy w 1999 roku odeszli z Lucas Arts?

Zabawę zaczniemy jako pastuch, który walkę zna jedynie z opowieści, a i magią nie potrafi się posługiwać. Jest jednak dobra strona tej sytuacji – Eric ma czysty umysł i to, czym zostanie on wypełniony, zależy tylko i wyłącznie od nas. Podczas rozgrywki nasza postać może ewoluować w rycerza, banitę lub maga. W grze napotkamy całą masę bohaterów niezależnych, którzy będą nas uczyć, doradzać, wprowadzać w błąd, okradać, przyłączać się do drużyny bądź stawać jej na drodze. To, jak się zachowają, zależeć będzie od naszej reputacji oraz sposobu, w jaki będziemy z nim rozmawiać. Sposób prowadzenia dialogu będzie więc odgrywać równie ważną rolę, co nasze postępowanie podczas rozgrywki. Gra przyniesie też olbrzymi arsenał przeróżnej broni (miecze, topory, różdżki, halabardy itp.), pancerzy, tarcz, a także masę artefaktów. Oczywiście, będzie też podział na przedmioty zwykłe i obdarzona mocą magiczną.



Producenci twierdzą, że SI to największy atut tej produkcji. Wróg nie tylko będzie stosować różne taktyki (w zależności od regionu), lecz również zapamięta Twój styl walki. Trzeba więc będzie stosować zróżnicowane modele walki. Wspomniałem o regionach. Otóż cała gra została podzielona na kilkadziesiąt olbrzymich obszarów, z których każdy ma być generowany w czasie rzeczywistym. Ripcord skopiował ten pomysł z blizzardowego DIABLO. Po naszym wejściu każdy z regionów będzie generowany i zapamiętywany. Jeśli rozpoczniemy od nowa i ponownie wejdziemy w dany obszar, to nie istnieje możliwość, że będzie on wyglądał tak samo. Oczywiście, główne elementy składowe (np. osady i inne ważne miejsca) będą się znajdować w danych regionach, jednak ich dokładne pozycje mają być losowane przy generowaniu poziomu.

LEGENDS OF THE BLADEMASTERS ma mieć również bardzo rozwinięty tryb wieloosobowy. Po cichu mówi się o kopii Battle.netu, jednak żadne szczegóły nie zostały opublikowane. Pierwotnie gra miała ukazać się na przełomie 1999/2000, jednak premiera opóźniła się. Na dzień dzisiejszy produkt ma znaleźć się w sklepach przed wakacjami.

Nefliqus
Ripcord Games





MYTH 3 THE WOLF AGE

Zwróćcie uwagę, jak ewoluuje świat gier komputerowych – powstają nowe grupy, mocniejsi wykupują słabszych itd. Nie inaczej stało się z Bungie, który to zespół został pozyskany przez Microsoft. A prawa do ich flagowego tytułu, czyli serii MYTH, przejęła grupa Take2 Interactive – właściciele firmy Gathering Of Developers. Ci goście, chociaż sami edytora na oczy nie widzieli, wiedzą jednak, jak oprogramowanie sprzedawać. Do GOD należy wielu pomniejszych developerów, m.in. Ritual Entertainment (ekipa od takich gier, jak np. SIN czy HEAVY METAL F.A.K.K. 2). A skąd oni biorą się w tym tekście? – zapytacie. Otóż w szeregach Ritual Entertainment, wynikiem starań Rona Dimanta i Marka Dochtermanna, zrodziła się grupa Mumbo Jumbo Entertainment – tym z kolei udało namówić się kierownictwo Take2 Interactive na stworzenie nowej gry z serii MYTH. Uff... Długi to wstęp i zawikłany, ale przynajmniej wiadomo, kto stoi za THE WOLF AGE. Fakt, iż nowy MYTH robiony będzie przez „ludzi z zewnątrz", uważam – szczerze mówiąc – za.. może nie tyle pomyłkę, co bardzo nieprzyjemną rzecz. Rozumiem doskonale, że jestem tylko odbiorcą i konsumentem produktów grup developerskich, zaś nt. finansów i tego, co się opłaca, a co nie, pojęcia nie mam większego. Jednak czuję się zniesmaczony. Sytuacja podobna jak w przypadku reaktywacji zespołu Guns'n'Roses, kiedy to w świat poszła fama, jakoby w załodze nie pozostał nikt ze starego składu...

MYTH 3: THE WOLF AGE ukazać ma się jeszcze w tym roku (25 grudnia) i być prequelem wcześniej wydanych gier. Jego akcja toczyć się będzie tysiąc lat przed wojną z Upadłymi Lordami, zaś podczas kolejnych epizodów gracze poznają historię konfliktu u samego jego zarania. Jak w przypadku każdej kontynuacji, tak i tu ma być ładniej i szybciej, a i przerywniki filmowe będą dłuższe. Co ciekawe, M3:TWA wykorzystywać będzie mocno zmodyfikowany engine graficzny drugiej części tej gry. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie fakt, że większość zapowiadanych modyfikacji budzi skojarzenia z dniami sprzed premiery MYTH 2: SOULBLIGHTER. Początkowo autorzy chwalili się, iż cała grafika będzie w pełni trójwymiarowa (żadnych sprite'ów w przypadku jednostek itd.), jednakże z czasem wieść ta została odwołana. Tłumaczono, iż komputery były podówczas za słabe, ażeby móc zadowalająco generować grafikę tej klasy. Teraz, gdy planowaną docelową platformą sprzętową jest Pentium 500, 96 MB RAM, Voodoo2 albo TNT2 (mowa tu oczywiście o minimalnych wymaganiach), grafika ta najwyraźniej będzie już do strawienia.



Ekipa Mumbo Jumbo (jak, pytam się, jak można nazwać tak studio developerskie???) zdaje się podchodzić do sprawy dość ostrożnie. Chociaż zespół Bungie nie będzie miał z MYTH 3 nic wspólnego, to jednak jego duch unosi się nad całym projektem. Nie planuje się żadnych zmian w strukturze misji (rosnące w doświadczenie jednostki przechodzące z zadania do zadania, pamiętnik żołnierza jako informacje o czekających wyzwaniach), wszelkie modyfikacje dotyczą głównie sfery audiowizualnej (nowy jest także scenariusz, ale to akurat oczywiste). Poważne problemy istnieją jednak z multiplayerowym aspektem rozgrywki. Kupując prawa do świata MYTH, Take2 zapomniał o serwerze Bungie.net, gdzie – tradycyjnie – rozgrywane były wszelkie sieciowe boje. Teraz takiej możliwości już nie będzie. Specjaliści w Mumbo Jumbo (damn...) planują powielenie pomysłu Bungie.net, jednakże, jak sami przyznają, sami jeszcze nie wiedzą, co z tym fantem zrobić. Wszystko okaże się porą zimową. Najwcześniej!

Anzelmo von Dirt
Mumbo Jumbo / GOD





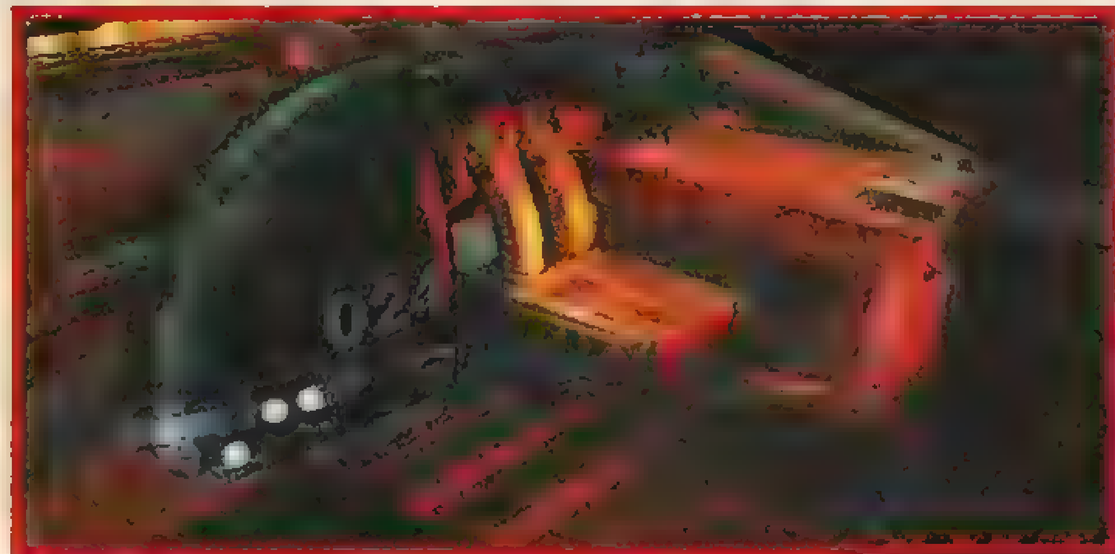


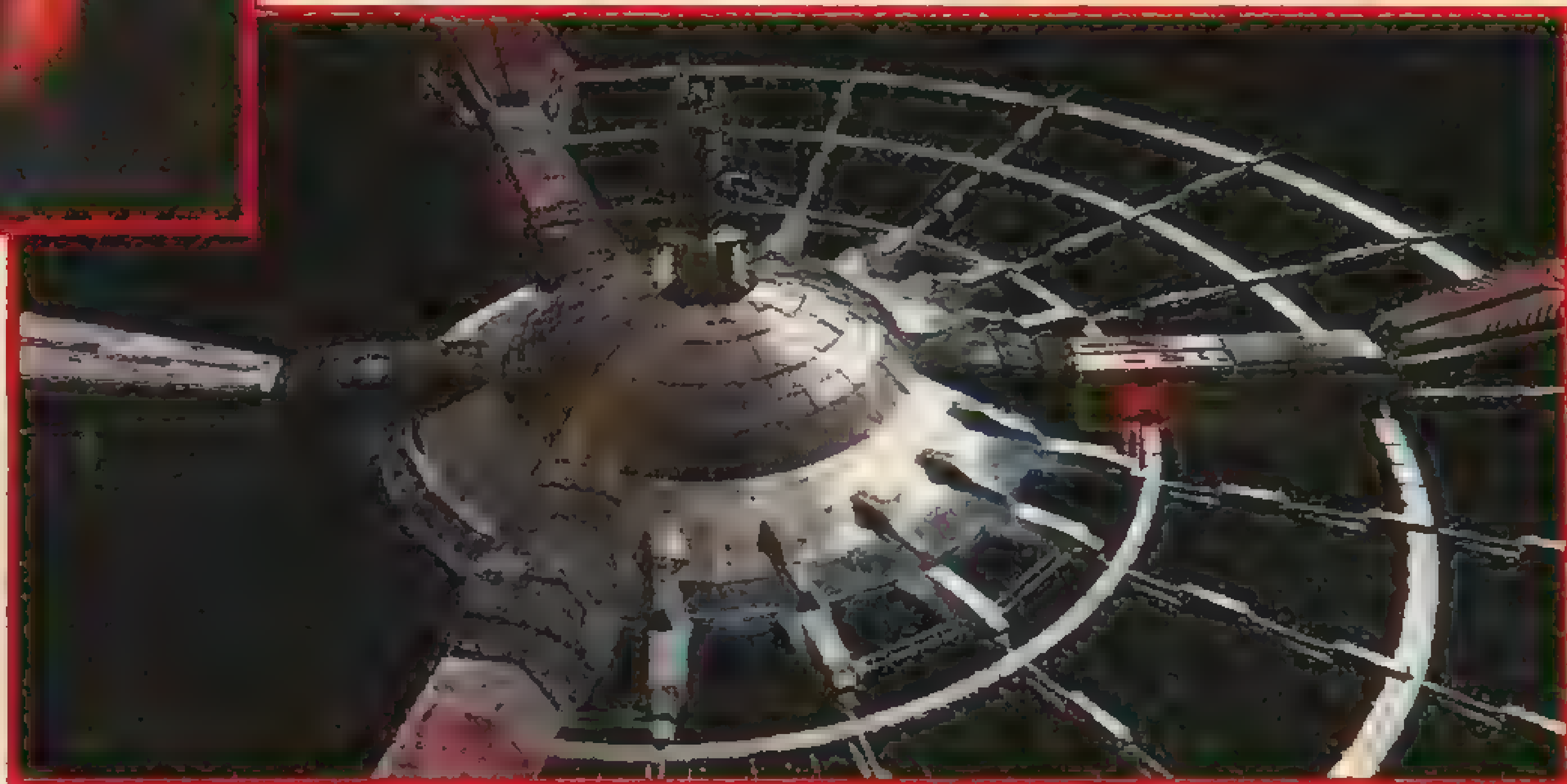


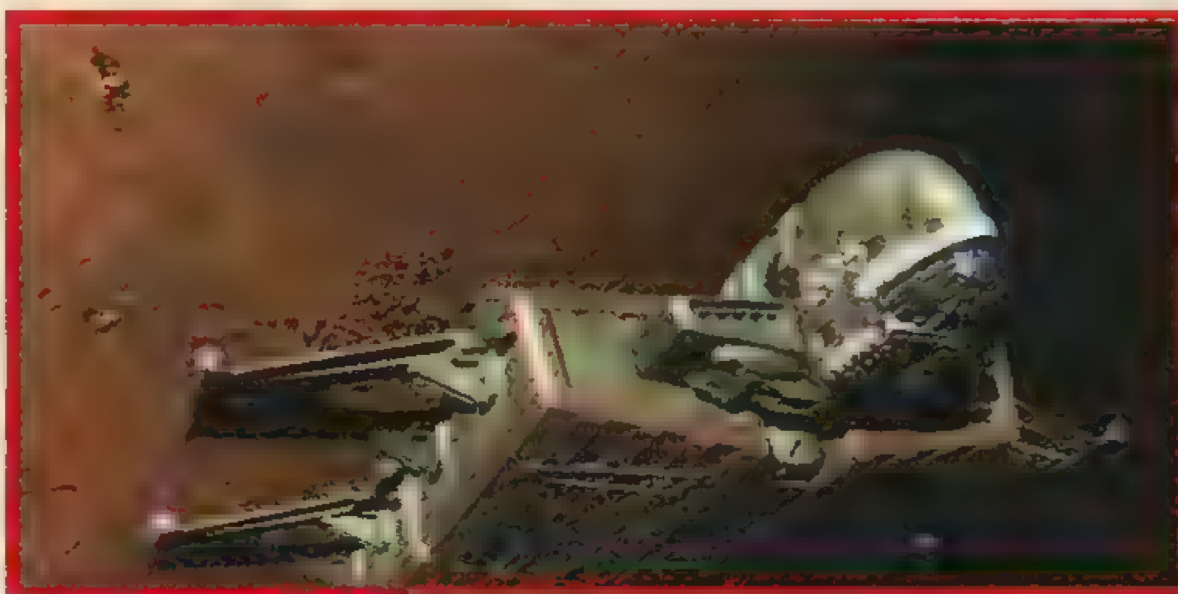
EARTH 3 CONQUEST OF THE RED PLANET

Po ostatecznym zniszczeniu swej ojczystej Niebieskiej Planety, Ziemi, człowiek musiał poszukać nowego miejsca do dalszego swego bytowania. Trzy opozycyjne obozy, na które jakiś czas wcześniej podzieliła się ludzka społeczność, wyruszają w otchłanie kosmosu i rozpoczynają poszukiwania nowego domu. Niestety, nie wiadomo jeszcze, gdzie ostatecznie dotrą... Jasmina Henderson, dowódca Lunar Corporation (LC), próbuje nawiązać kontakt, a następnie współpracę z ED i UCS, pozostałymi dwoma obozami. Chociaż propozycja ta odbierana jest z początku jako podstęp, to i tak dochodzi do porozumienia. Na jego mocy wrogie sobie dotychczas ugrupowania łączą swe wysiłki w usiłowaniu osiągnięcia wspólnego celu – planety Mars.

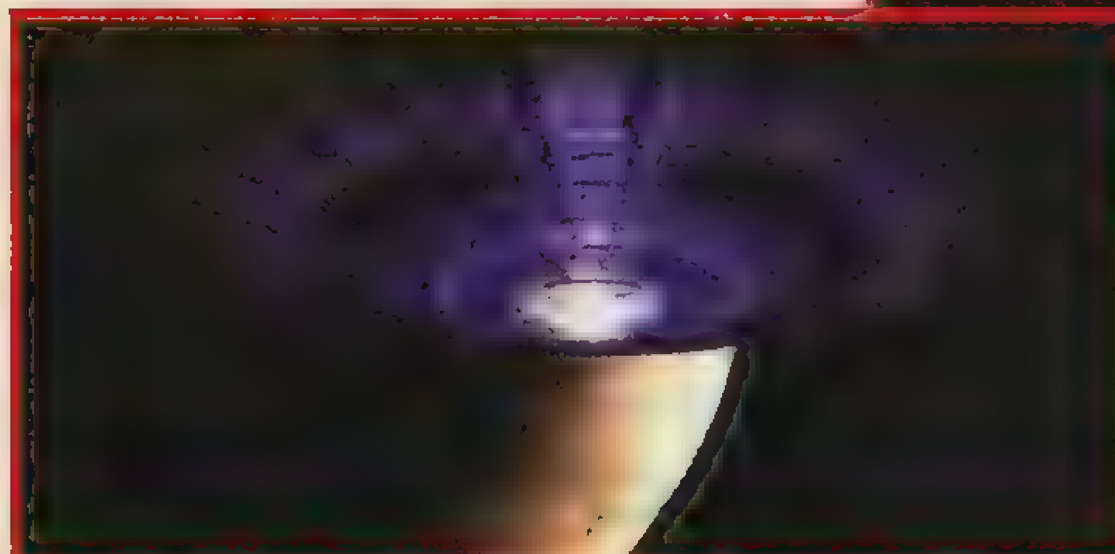












Kolonizatorzy wyruszają na Czerwoną Planetę, która staje się dla nich jedyną nadzieją na przeżycie.

EARTH 3 będzie kontynuacją serii EARTH (EARTH 2140 i 2150), trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego (3D RTS). Podobnie jak w części poprzedniej, tak i tutaj wszystkie elementy krajobrazu (budynki, jednostki itd.) będą zbudowane z wielokątów. Dynamiczne światła oraz efekty specjalne (dym, mgła, ogień, wybuchy itp.) to najlepszy dowód na potwierdzenie wysokiego poziomu zaawansowania technicznego silnika graficznego E3. Zmieniający się cykl dobowy nie zaskoczy już chyba nikogo – ta standardowa już opcja będzie oczywiście dostępna także w trzeciej części gry.

Każda z kampanii podzielona zostanie na dziesięć ogromnych misji, do których przygotują nas misje treningowe. Dlaczego o tym piszę? Otóż gracz ma się tu wcielić w rolę konstruktora nowych pojazdów. Napęd, nadwozie, działka – wszystko to elementy składające się na wymaganą całość. Według zapowiedzi producenta schemat ten ma być ulepszony względem EARTH 2150. Zostaną wprowadzone obiekty specjalne, mające duży wpływ na dany pojazd. Mowa też o „specjalnych pojazdach" z przeznaczeniem wykonania zadań ekstremalnych. Warto przypomnieć, iż w EARTH 2150 to właśnie samodzielna budowa pojazdów była dużym atutem tej gry oraz ciekawą innowacją w świecie strategii czasu rzeczywistego. W ten sposób możemy samodzielnie wybrać przeznaczenie każdego z nich, nie mówiąc o kontrolowaniu finansów przeznaczonych na poszukiwania nowych rozwiązań. Innymi słowy, podczas rozgrywki będziemy zajmowali się także ekonomią wojenną.

Świat gry zostanie bardzo rozbudowany, a skupienie się tylko na jednym froncie będzie najgorszym wyborem. Kilka miejsc akcji – nie tylko w bazie podstawowej, ale także w kilku innych – otwiera wiele strategicznych możliwości: drogę albo do sukcesu, albo do porażki. W trzeciej części EARTH rozbudowany będzie także element walki podziemnej. Wprawdzie możliwość ta była obecna już w części drugiej, lecz teraz jej znaczenie wzrośnie niemalże stukrotnie. Wykorzystując odpowiednią technikę, wydajemy rozkazy przeprowadzenia jednostek w odległe tereny oraz – przede wszystkim – tworzymy podziemne budowle. Z powodu braku wody, której obecność na Czerwonej Planecie jest wykluczona, nowa droga podboju może okazać się bardzo interesująca.

Z myślą o graczach podpiętych do Internetu powstaje specjalny serwer EarthNET. Dzięki niemu spotkamy się przed stoczeniem jednej z kilku możliwych walk. Obecnie wiadomo o zaimplementowaniu dwóch trybów: tradycyjnego deathmatchu (każdy na każdego) oraz Capture the Flag (zdobądź flagę przeciwnika); jednak ich liczba z pewnością się zwiększy. Do zabawy powinien wystarczyć sprzęt z procesorem Pentium 200 MMX, pamięcią 32 MB RAM oraz akceleratorem graficznym z 4 MB na pokładzie. Za pośrednictwem firmy Topware gra zostanie w pełni zlokalizowana, a data premiery przewidywana jest na IV kwartał 2001 roku.

Valpurgius
Topware

FREEDOM FORCE

Pewne gry wyglądają po prostu... No cóż, nie wahajmy się użyć tego słowa – nędznie! Marna grafika, cienki scenariusz, znudzony gracz. W ten sposób można wręcz opisać cały gatunek – gry powstające na podstawie komiksów. Widzieliście kiedyś przyzwoicie przeniesione na ekrany komputerów przygody Supermana, Spidermana, Batmana czy też X-Men? No właśnie – wiecie, o co mi chodzi. Może teraz coś się zmieni? Za stworzenie komiksowego RPG-a wzięli się bowiem prawdziwi specjaliści, odpowiedzialni m.in. za SYSTEM SCHOCK 2 – grupa Irrational Games.



Czas – lata 60. Miejsce akcji – Nowy Jork. Cel – czy aby na pewno chcecie to usłyszeć? No dobra, sami się prosiliście... Obcy chcą zniszczyć Ziemię. W tym celu obdarzają supermocą kilkunastu największych złoczyńców zamieszkujących Wschodnie Wybrzeże USA – wyposażeni w laserowy wzrok, stalowe mięśnie czy też umiejętność latania bandyci z łatwością zmiotą powierzchni ziemi Wielkie Jabłko. A kiedy upadnie NYC, w gruzach legnie cała planeta. Wstrząsająca logika.

Na szczęście nawet wśród takich krwiożerczych najeźdźców zawsze znajdzie się ktoś uczciwy i wrażliwy na niedolę bliźnich. Ów bliżej niezidentyfikowany ET skradł nieco czynnika mutagennego (nazwanego, jakżeby inaczej, Energią X) i przewiózł go na Ziemię. Niestety, tuż przed lądowaniem jego statek uległ awarii, a środek został rozpylony nad miastem. ŻOŁNIERZE WOLNOŚCI powstali, są jednak rozproszeni. Zebranie ich w jedną drużynę i stawienie czoła zagrożeniu to, jak łatwo się domyślić, cel gry.



Najważniejszy element – bohaterowie. W grze pojawić ma się 20 superherosów oraz superłotrów (choć ostateczna liczba nie jest jeszcze ustalona). Tu mała dygresja. Spójrzcie sami: The Bullet, The Ant, ManBot, MinuteMan, Law, Microwave, Order – te nazwy (nazwiska? pseudonimy?) brzmią skrajnie pretensjonalnie nawet po angielsku, a po przetłumaczeniu na polski stają się wręcz nie do zniesienia. Człowiek-Mrówka? Dajcież spokój! Tylko za oceanem można było tak nazwać bohaterów zbiorowej wyobraźni. Oby tylko nikomu nie przyszło do głowy pełne spolszczenie FREEDOM FORCE!



Każdy z bohaterów obdarzony będzie zestawem indywidualnych umiejętności – The Ant będzie mógł się wspinać na najwyższe budynki, The Bullet rozwinie nieprawdopodobną szybkość, ManBot podniesie najcięższą przeszkodę (podobnież nawet pomniejsze budynki nie będą mu sprawiać problemów). Ciekawe, czy autorzy posuną się jeszcze dalej i wzorem komiksów obdarzą swe postacie jakimiś sekretnymi słabymi punktami, akurat w sam raz do wykorzystania w decydującym momencie bitwy?

Oprawa graficzna ma nawiązywać do stylu lat 60. Jak mówi dyrektor kreatywny Irrational Games, Ken Levina: „Owczesna technika drukarska była dość prymitywna, autorzy komiksów musieli więc stosować duże plamy w kolorach podstawowych, unikano także nadmiernej ilości szczegółów". Patrząc na zamieszczone screeny, możemy sobie wyrobić ogólny obraz oprawy graficznej – ostra kreska, wyraźnie narysowane postacie, jaskrawe barwy. Do tego sporo wynalazków z lat 90. – dopracowane efekty świetlne, doskonałe eksplozje, naturalnie wyglądający ogień, przyzwoicie opracowane przejawy specjalnych umiejętności bohaterów.



Styl gry ma nieco przypominać serię X-COM, jednakże pozbawiony będzie wszechobecnego odium turówki. Nie będzie to typowy system wydawania poleceń aż do wyczerpania przysługujących danemu zawodnikowi punktów ruchu, wedle Levina przypominać ma raczej tryb pauzy z BALDUR'S GATE. Dzięki temu gra ma być równocześnie dynamiczna i łatwa w kontrolowaniu. Wiecie może, co to znaczy? Bo ja nie... Informacje prasowe ostatnimi czasy bywają nad wyraz lakoniczne. Miejmy nadzieję, że otrzymamy w miarę sensowny interfejs gry, że akcja nie będzie głupawo poszarpana przez sekwencje wydawania poleceń. Snop płomieni, wydobywający się z dłoni bohatera i zastygający w oczekiwaniu na naszą decyzję? Oby nie! Jak będzie to wyglądało w praktyce, przekonamy się w III kwartale tego roku.

Pooh

Crave Entertainment











METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

Akcja najnowszego MGS–a toczyć się będzie jakiś czas po wydarzeniach, które pamiętamy z pierwszej części tej gry. Po zniszczeniu Metal Gear Reksa plany, według których został on skonstruowany, przedostały się na czarny rynek. Teraz każdy może sobie pozwolić na jego posiadanie. Wobec tej sytuacji rząd USA opracował całkiem nowy jego model. Nosi on kryptonim Ray, a powstał specjalnie do walki ze swoimi starszymi braćmi. I jeden z prototypów jest właśnie przewożony na statku, którym – traf chciał – podróżuje również Snake. Oczywiście, wkrótce cały okręt zostaje opanowany przez terrorystów, którymi dowodzi dobrze nam znany Revover Ocelot. Snake po raz kolejny musi nie dać się zabić. No i przy okazji uratować świat...

Na pierwszym miejscu należy zająć się grafiką. Bez większego dumania można określić ją jako dzieło sztuki. Bo to, co tym razem przygotowali nam graficy z Konami, jest zaiste godne podziwu. Spójrzcie tylko na te screeny! One pochodzą z GRY, a nie z przerenderowanego intra! SONS OF LIBERTY naprawdę będzie tak wyglądać! Nie chodzi mi już o ogromną liczbę wielokątów, ale o szczegółowość wszystkich detali. Na oficjalnym zwiastunie jest pokazany pojedynek Snake`a z kilkoma terrorystami. Toczy się on w magazynie – pomiędzy szafkami, na których stoi mnóstwo przedmiotów. Serie pocisków rozbijają butelki i dziurawią pudła, ich kawałki upadają na podłogę. Inna sprawa too wiele większa interakcja z otoczeniem, niż to miało miejsce w pierwszym MGS–ie. Jeśli jesteśmy poszukiwani, możemy schować się do szafki i spokojnie przeczekać (jednak uprzednio musimy kucnąć, aby nasi prześladowcy nie zobaczyli naszych maleńkich oczek:) Na wspomnianym filmiku było też pokazane inne starcie. Nasz komandos walczył tam z kilkoma przeciwnikami wyposażonymi w kuloodporne tarcze – trzeba więc było walić po nogach. To są jedynie wybrane przykłady. Takich „drobiazgów" ma być jednak całe multum. Wiem, że przy większości zapowiedzi piszemy takie rzeczy, ale tym razem to jest bardzo pewne, gdyż słowo dał sam Hideo Kojima!











Platformą, na której zadebiutuje druga część METAL GEAR SOLID, jest oczywiście PlayStation 2. Jednak już zapowiadana jest konwersja na PC (specjalnie dla Microsoftu). Oczywiście, będzie to ten sam produkt, tylko z kilkoma drobnymi zmianami. Jedyne pytanie, które mi nie daje spokoju, to jak długo będziemy musieli czekać na „naszego" METAL GEARA? Wszak pierwsza konwersja pojawiła się z dość sporym opóźnieniem. Mam nadzieję, że tym razem przebiegnie to w miarę szybko i bezboleśnie. Będziemy informować Was na bieżąco.

Ramza
Konami







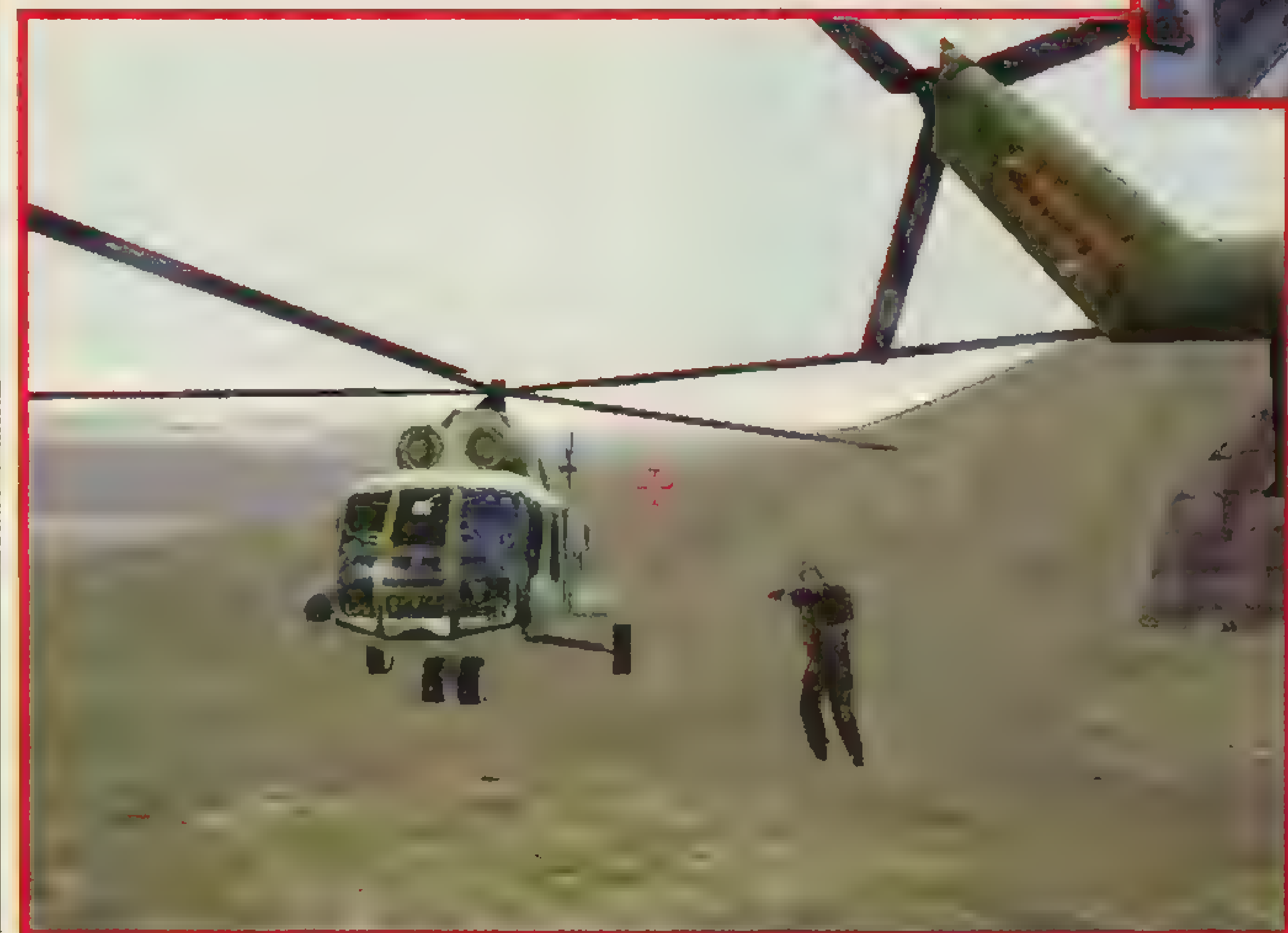
Oj, namnożyło się latoś sieciowych gier FPP. A właściwie namnoży, gdyż większość zapowiadanych tytułów (choćby wspomniane w poprzednim numerze GLOBAL OPERATIONS) ukaże się najwcześniej po wakacjach. Do grona beneficjentów tejże mody postanowili dołączyć także nasi południowi sąsiedzi, a dokładniej – firma 7FX.



TEAM FACTOR

Co wywołuje ten owczy pęd do produkowania kolejnych gier wieloosobowych? Trudno powiedzieć. Złośliwi mogliby wspomnieć o braku pracochłonnych (i wymagających solidnych zdolności programistycznych) modułów SI – my jednak złośliwi nie jesteśmy. Zresztą sztuczna inteligencja pojawi się w TEAM FACTOR – każda rozgrywka przewidziana jest dla 30 graczy, jeśli nie uda się skompletować wystarczającej ich liczby, to nieobecnych zstąpią boty.

Gra ma wykorzystywać własny engine 7FX – wedle słów Pavla Sinagla, odpowiedzialnego w firmie za maketing, korzystanie z gotowych rozwiązań, takich jak UNREAL czy QUAKE 3, jest dla



początkującego developera za drogie. Miejmy więc nadzieję, iż ten oryginalny silnik, opracowywany od roku 1999, wypadnie godnie w porównaniu z konkurencją.

Podstawą gry ma być współdziałanie. Twórcy TEAM FACTOR chcą je wymusić, wprowadzając specjalizację żołnierzy – będzie tu można wcielić się w zwiadowcę, snajpera, komandosa oraz speca od wsparcia i materiałów wybuchowych. Efektywnie będą w stanie działać tylko w grupie. Zwiadowca np. wskaże cel snajperowi, ten osłoni jednostki liniowe w bezpośrednim starciu itd. Najpopularniejszym wyborem będzie zapewne komandos. Będzie miał dostęp do większości wyposażenia, jednakże znacznej jego części nie zagospodaruje tak efektywnie, jak pozostali. W przypadku zwiadowcy nacisk będzie położony na działanie w ukryciu – dostanie on do dyspozycji bogaty arsenał wyciszonego uzbrojenia oraz kilka gadżetów ułatwiających tropienie wroga. Ekspert od broni ciężkiej – wiadomo: zgrzewka TNT w plecaku, pas obwieszony granatami, laserowy celownik dla wsparcia artyleryjskiego w garści. W przypadku snajpera z kolei nacisk położony ma być na celność i opanowanie. Każdy z żołnierzy będzie mógł, wraz z zaliczaniem kolejnych misji, rozwijać cechy swej osobowości. Co prawda, raczej nie należy spodziewać się typowego systemu RPG z kilkunastoma modyfikowalnymi parametrami, jednak sprawne wykonywania zadań z całą pewnością zwiększy sprawność zawodnika na następnych poziomach.



W grze mają się pojawić trzy drużyny – NATO, Rosjanie oraz niezależni. Wydaje się jednak, iż wprowadzono je nieco na siłę, głównie, aby zantagonizować przyszłych graczy – przynależność do jednej z nich nie pociągnie bowiem za sobą większych różnic w stylu gry czy też uzbrojeniu. Tzn. oczywiście żołnierze Paktu będą korzystać raczej z M4 niż AK–47, jednak poziom uzbrojenia dla każdej ze stron powinien być raczej wyrównany. Swoją drogą, ciekawe, jaki stan NATO jest przewidywany – przed czy po rozszerzeniu. Jeśli ten drugi, to przecież uzbrojenie dostępne zarówno tam, jak i w krajach wciśniętych do jednego worka z Rosją będzie podobne.

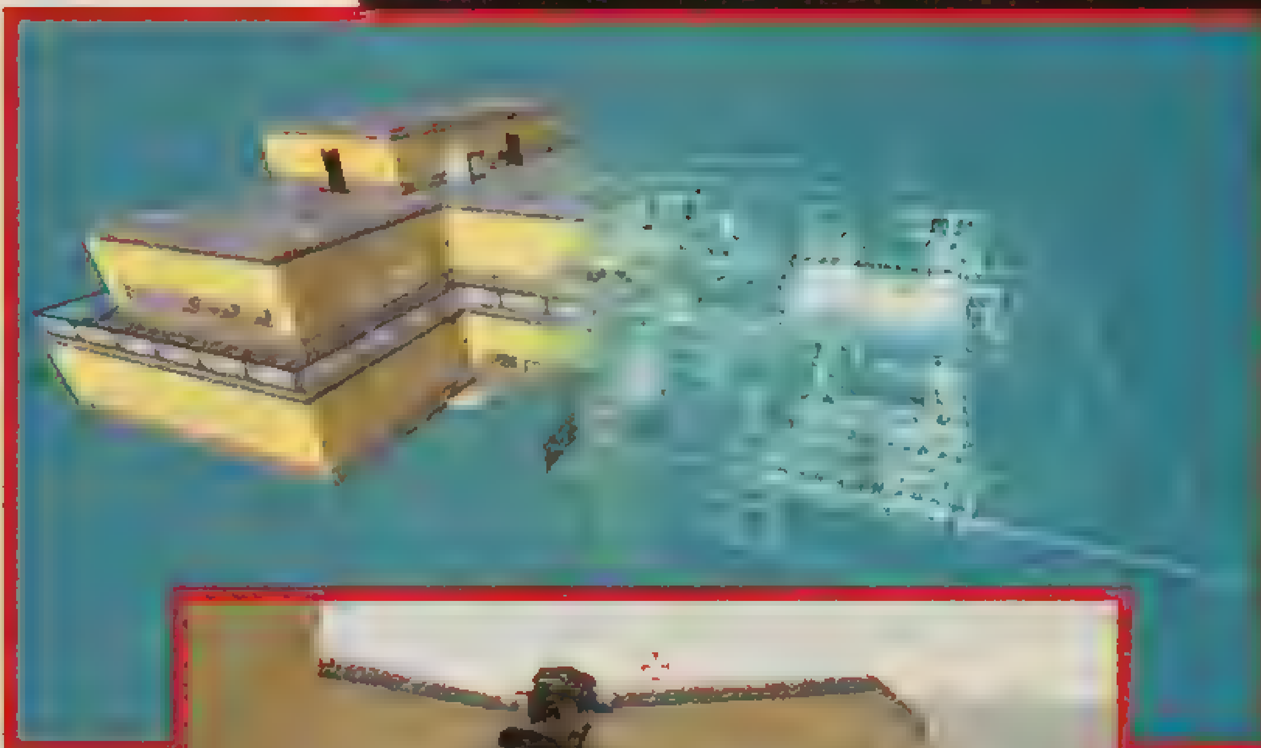


Zbrojownia przedstawia się imponująco. Jak na razie jest w niej ponad 40 różnych rodzajów uzbrojenia, podzielonego na 6 działów: pistolety, pistolety maszynowe, karabinki, broń snajperską, strzelby oraz karabiny maszynowe. A lista ta nie jest jeszcze domknięta i w chwili premiery gry ma liczyć niemal 50 pozycji (oprócz modyfikacji głównych typów)! Wszystko to dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, w oparciu o najświeższe informacje. Szczególnie przyzwoicie powinno wyglądać opracowanie broni produkcji czeskiej – 7FX współpracuje na tym polu z tamtejszą fabryką uzbrojenia, CZ Arms.



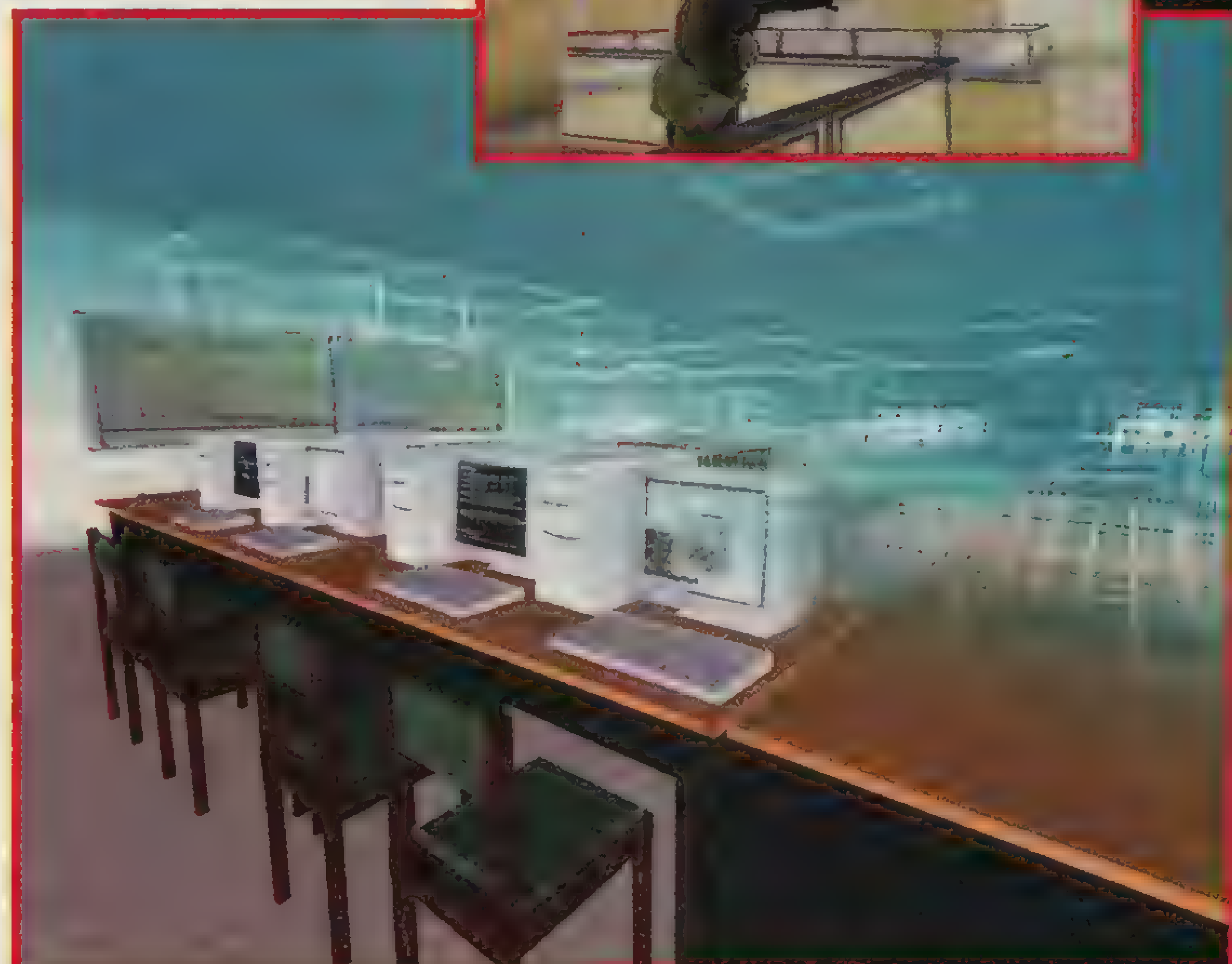


Jak na razie wydawca gry jest nieznany, wiadomo jedynie, że na półki trafi ona najwcześniej w III kwartale tego roku. I jeśli nawet nie pokona coraz liczniej zapowiadanej konkurencji, to walka na rynku sieciowych gier militarnych FPP (czy jak tam je nazywać) zapowiada się nad wyraz ciekawie.



Pooh
7FX





CATAN

Pamiętacie czasy, kiedy to zamiast przy komputerze siedziało się wraz z rodzicami i rodzeństwem przy stole i grało w planszówki? Młodsze pokolenie pewnie nie sięga pamięcią aż tak daleko wstecz (albo też nie miało tak szczęśliwego dzieciństwa), jednak starsi wiedzą, o czym mówię. Chińczyk, Eurobiznes i wiele, wiele innych... A wśród nich Catan, który doczeka się wkrótce swej adaptacji na nasze domowe komputery. Ta znana głównie wśród niemieckiej młodzieży gra opiera się na zasadach znacznie bardziej skomplikowanych niż tylko rzucanie kostką i przesuwanie pionków. Jak zapowiadają jej autorzy, ma to być jedna z nielicznych „komputerowych gier planszowych". W dodatku w świetnej oprawie graficznej.



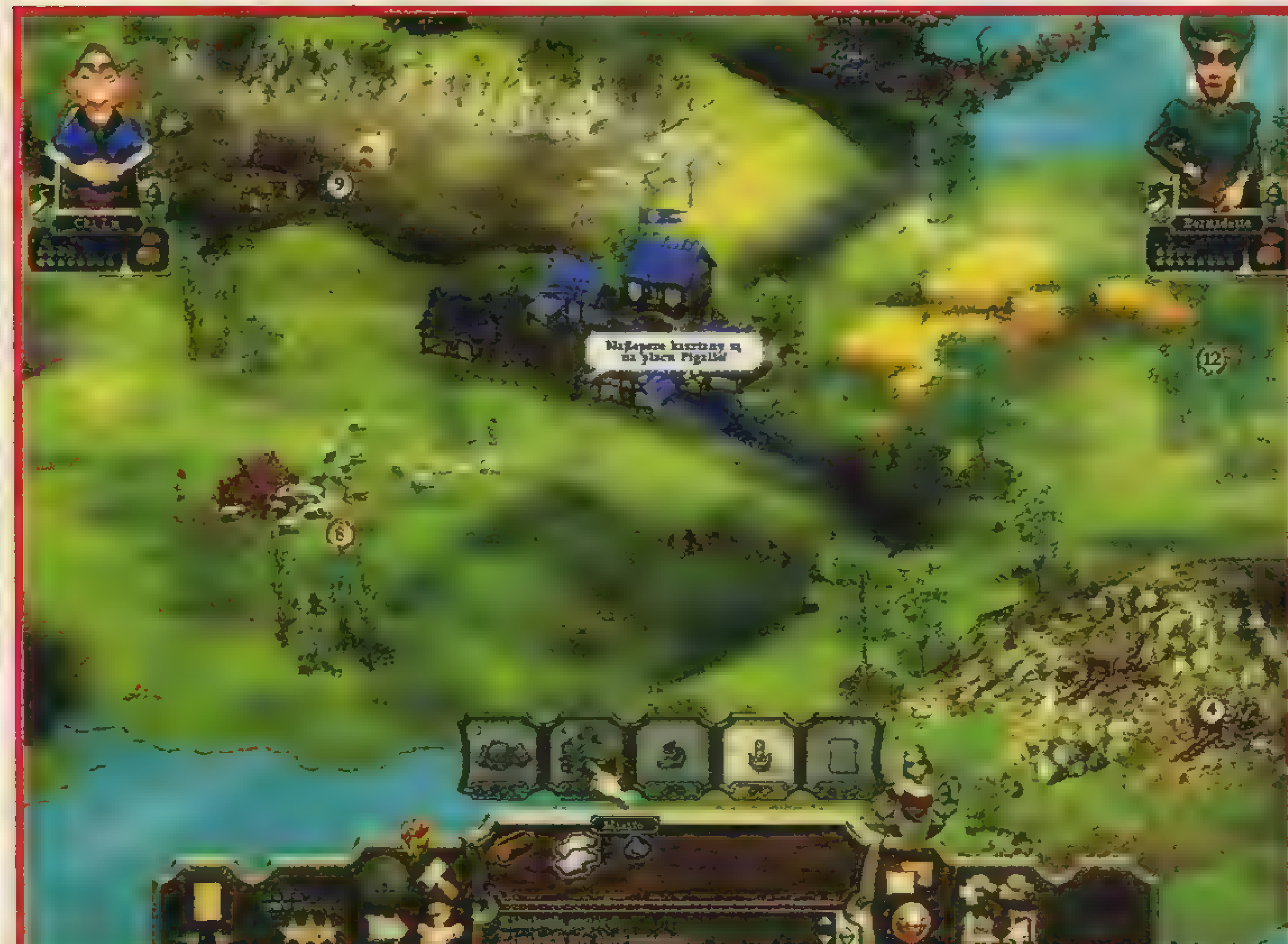


Miejsce akcji – czasy efektywnych podróży kolonizacyjnych, czyli połowa drugiego tysiąclecia naszej ery. Pod wodzą gracza załadowane po brzegi statki wyruszają w długą podróż, której celem jest odnalezienie spokojnej ziemi – bez wojen, walk, zniszczeń i chorób. Legenda o wyspie czerwonego słońca, Catanie, nie jest wprawdzie nikomu obca, lecz właściwie nikt nie wierzy w realne istnienie takiego zakątka na naszej planecie. Zdumienie, jakie ogarnia członków wyprawy, po tym jak docierają na ową wyspę, jest więc wprost bezgraniczne. Zadaniem gracza będzie, oczywiście, skolonizowanie tego nowego lądu. A wbrew pozorom, nie będzie to łatwe, gdyż niestety, okazuje się, iż jest to cel pożądany nie tylko przez niego. Musi więc wystartować w wyścigu, w którym zwycięzca obejmuje panowanie nad całą wyspą.



Budowa kolejnych wiosek, zwiększenie wydobycia czy zakładanie pól uprawnych może przynieść tylko i wyłącznie korzyści, a ewentualny nadmiar jednego surowca można umiejętnie spożytkować w handlu wymiennym z pozostałymi graczami – uzupełniając sobie w ten sposób te zasoby, których akurat brakuje. Chociaż walka o koronę nie jest łatwa, a zwycięstwo nie przychodzi prędko, to o wygranej decydować będzie przede wszystkim umiejętność prowadzenia rozgrywki bez wszczynania wojny. Aspekty ekonomiczne z pewnością przeważą te wojenne. Czyli że gracz musi uzbroić się w cierpliwość i – przede wszystkim – przebiegłość.







Na całość rozgrywki złoży się wielka, podzielona na 12 misji kampania oraz dodatkowe plansze, które zostały stworzone przez Klausa Teubera, autora oryginalnej planszówki. Zabawę urozmaici kilka odmiennych trybów rozgrywki – będzie można wybrać nawet klasyczną grę planszową! Nie zabraknie też misji treningowych, dzięki którym zaznajomimy się z zasadami obowiązującymi w CATANIE. Oczywiście, będą też gra wieloosobowa, gdzie w wielkim wyścigu wystartuje do czterech graczy jednocześnie. Brzmi naprawdę interesująco.

Według zapowiedzi polskiego wydawcy, firmy Topware, zarówno środowisko, jak i postacie w grze będą całkowicie trójwymiarowe. Na udostępnionych w tej chwili zdjęciach bardzo dobrze widać, iż nie są to tylko gołosłowne pogróżki. Te wręcz wylewające się z monitora bajkowe kolory z pewnością są jednym z kolejnych plusów CATANA. Zaangażowanie autorów widać już teraz: Wszelkie graficzne detale, takie jak owieczki czy źdźbła zboża, można bez większych przeszkód policzyć nawet gołym okiem. Budowle, drzewa, woda, górzyste tereny czy nawet mgła świetnie uzupełnią klimat. Można by posunąć się nawet do stwierdzenia, iż pod tym względem CATAN może śmiało konkurować z serią SETTLERS (i to będzie chyba najbliższe porównanie). Tytuły te różni tylko to, iż CATAN może zdobyć większe grono fanów:)

Jednak o tym przekonamy się dopiero po premierze, a jej data planowana jest obecnie na kwiecień 2001. Oczywiście, tak jak wszystkie gry firmy Topware, ta i ta ukaże się w polskiej wersji językowej.

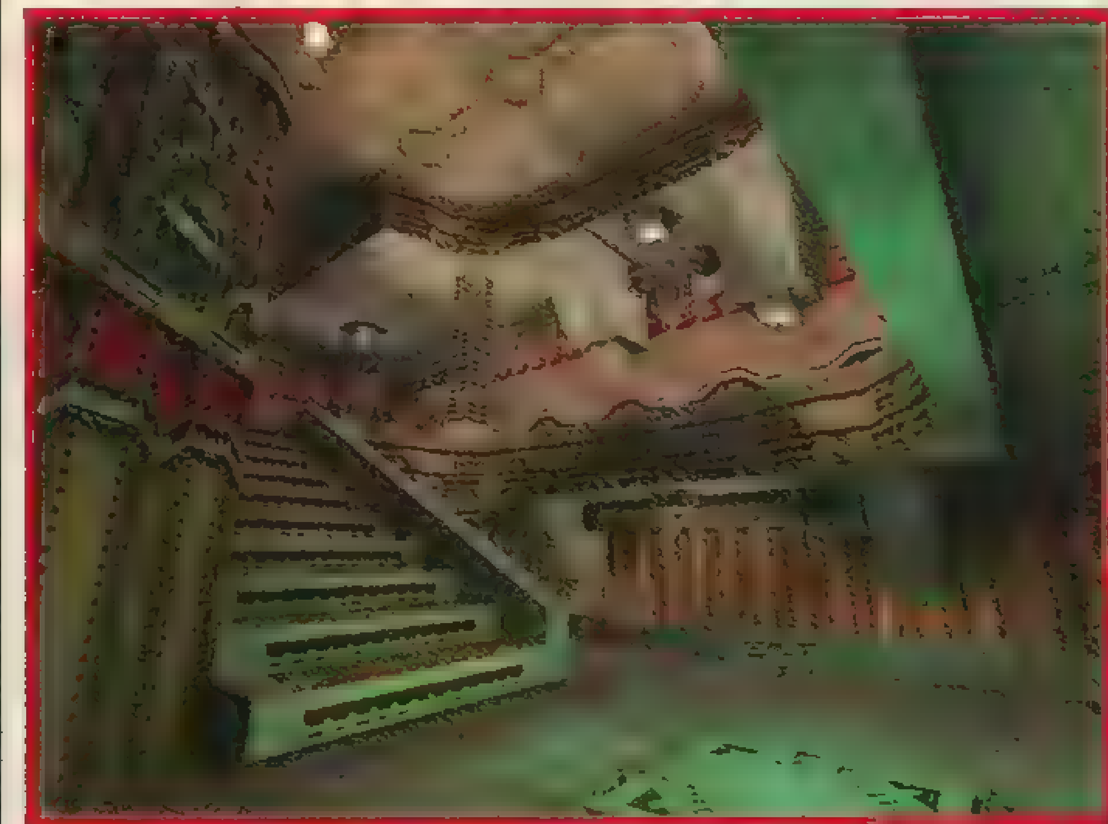
Valpurgius
Funatics Development

GORE
THE ULTIMATE SOLDIER

W dzisiejszych czasach wymagania graczy są wprost nieporównywalne z tymi, które stanowiły standard jeszcze kilka lat temu. Fajna grafika i inteligentny krzemowy przeciwnik już nie wystarczą. Dlatego właśnie ostatnio powstaje coraz więcej gier przeznaczonych tylko i wyłącznie do walki wieloosobowej – w sieci. Po takich pożycjach jak QUAKE 3: ARENA czy UNREAL TOURNAMENT (a także opisywane w marcowych zapowiedziach PLANETSIDE) teraz majaczy się nam na horyzoncie kolejna gra z tego gatunku.



GORE: THE ULTIMATE SOLDIER ma być strzelaniną z perspektywy pierwszej osoby (czyli FPP, a właściwie FPS) z nastawieniem na zabawę w sieci właśnie, ale autorzy zapewniają także, że zostanie zaoferowana możliwość treningu z botami. Pracujący nad GORE zespół chwali się, że połączył w tej grze kilka najciekawszych elementów obecnych w porównywalnych produktach. Przede wszystkim dobrze wyważony realizm, interaktywność, stosunkowo wyobrażalna technologia, ale przede wszystkim – mnóstwo świetnej zabawy. Ale to nie wszystko, co spotkamy w GORE, gdyż gra ta będzie zawierać też kilka ciekawych innowacji.



Pasek „Stamina" pokazuje zasób energii naszej postaci (ale nie jej życia!). Energia szybko się zużywa, gdyż podczas rozgrywki ciągle biegamy, kucamy, skaczemy itp., a do tego cały czas dzierżymy wcale ciężką broń (każdy z rodzajów oręża ma odpowiednią wagę). Pasek ten stosunkowo szybko więc opada. A kiedy dojdzie do zera, trzeba odpocząć, bowiem dalszy bieg będzie po prostu niemożliwy. Jego poziom powraca do maksimum wraz z respawnem – wówczas pierwsze uderzenia wroga zabierają właśnie staminę, a dopiero później zdrowie. Dodatkowo każda z postaci ma swoje własne statystyki, określające, z jaką szybkością może ona biegać, jak wielki ciężar może udźwignąć, jaki jest stan jej zdrowia czy odporność na poszczególne ataki (ogień, rakiety itp.). Zapowiadanych jest około dziesięć różnorodnych klas postaci – o niepowtarzalnych zdolnościach, ale także i słabościach. GORE nie będzie taktyczną strzelaniną pokroju PROJECT IGI czy DELTA FORCE. Najbliższe tytuły to wspomniany już Q3 i UT. Wobec powyższego zespół 4D Rulers musi bardzo dobrze rozważyć poziom realizmu, aby nie powstała gra „nijaka" – która nie będzie przynależała ani do jednej, ani do drugiej grupy.



Prawie każdy rodzaj broni będzie miał możliwość dwóch trybów strzelania (identycznie jak w UNREAL TOURNAMENT), np.: w karabinku znajdzie się energetyczna tarcza, wyrzutnia rakiet będzie jednocześnie granatnikiem, miotacz płomieni będzie mógł wystrzelić także całą ognistą kulę itp. Wszystkie przedmioty (broń, amunicja, apteczki, zbroja) można całkowicie zniszczyć i tym samym uniemożliwić przeciwnikowi ich zdobycie.



Do wyboru dostaniemy kilka opcji gry wieloosobowej (deathmatch, capture the flag i fortress) oraz dla jednego gracza. Tak, w tej dziedzinie trudno o nowe intrygujące pomysły, ale przecież deathmatch i CTF to przecież właśnie najczęściej wybierane tryby.

Silnik graficzny GORE umożliwia zastosowanie większości najlepszych efektów specjalnych. Szybki, 32-bitowy rendering, efekty teksturowania, cienie, dym, ogień, dynamiczne światła i inne. Zresztą, wystarczy spojrzeć na znajdujące się na tej stronie zdjęcia z gry. Autorzy GORE stworzyli całkowicie własny engine, spełniający wszystkie wymagania dzisiejszych graczy, lecz ostateczną ocenę będzie można wystawić mu dopiero po premierze gry.

Prace nad GORE trwają przeszło cztery lata i jeszcze w tym roku przekonamy się, w jakim stopniu wykorzystano ten czas. Gra zapowiada się interesująco i chociaż konkurencję ma bardzo silną, to ma też szansę wnieść powiew świeżości wśród gier FPP. Przecież właśnie na to czekamy – na grę, która nie powiela starych pomysłów, a czerpie z nich swą inwencję...

Valpurgius
4D Rulers

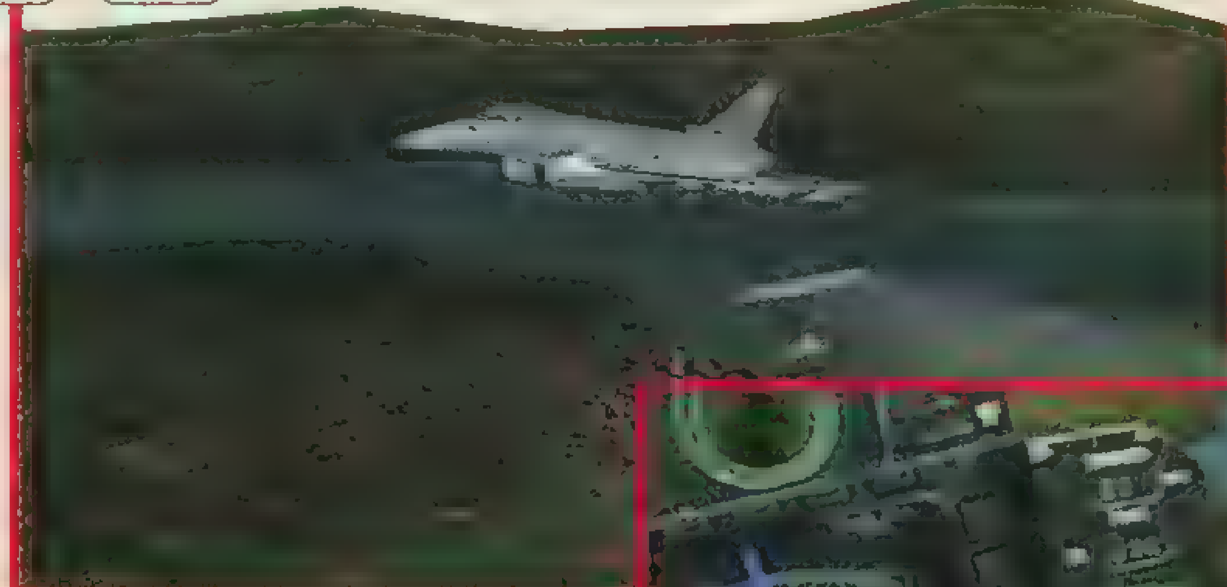
EUROFIGHTER TYPHOON

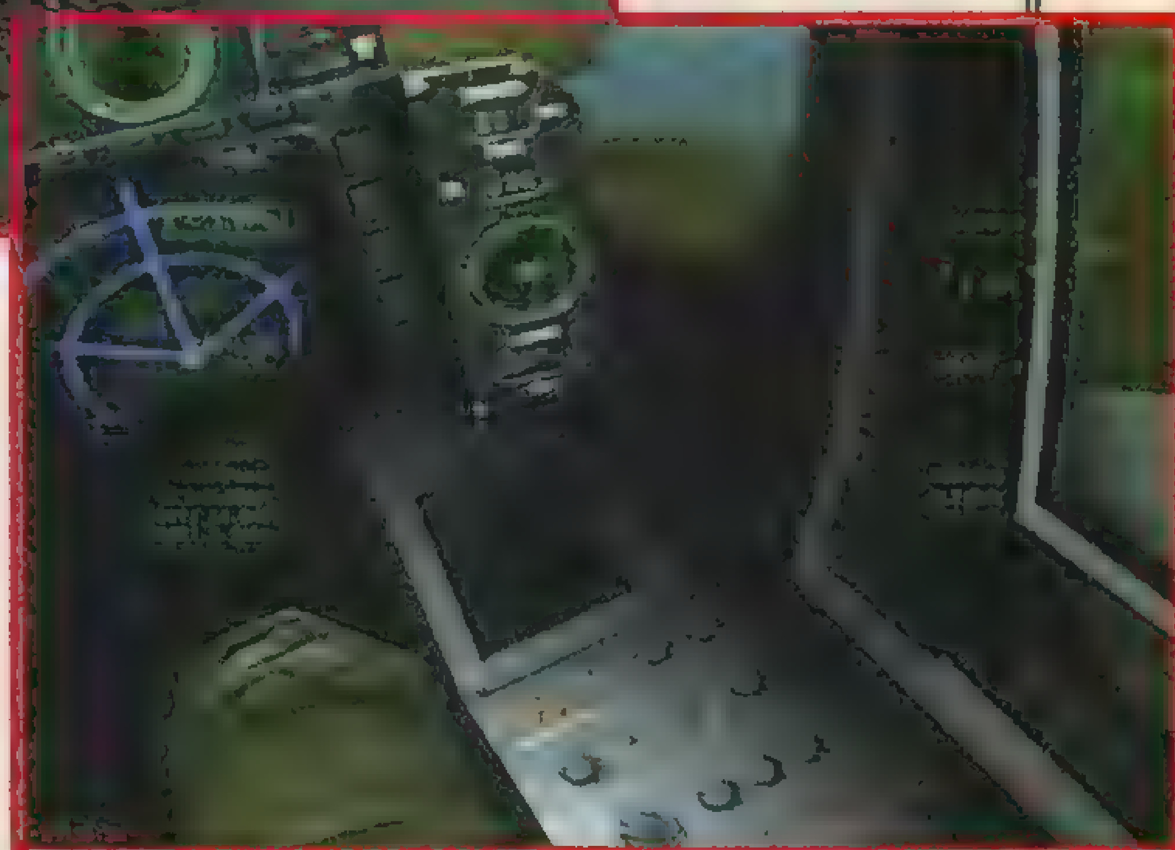
Prawdopodobnie większość starszych graczy słyszała o grze F-29 RETALIATOR. Stworzyła ją znana z całkiem niezłej serii symulatorów (m.in.: TFX, EF2000 i F-22 ADF i TAW) firma DID. W październiku 1999 zespół ten został przejęty przez Rage Software i już jako jej część tworzy trzeci (w kolejności chronologicznej) symulator europejskiego myśliwca Eurofighter. Poprzednie gry DID charakteryzowały się raczej poważnym podejściem do tematu. Symulatory te mogły pochwalić się całkiem niezłym realizmem (może z wyjątkiem RETALIATORA i TFX), a awionika była odwzorowana tak, że przy zachowaniu prostoty obsługi dawała graczowi duże pole do popisu. Z EUROFIGHTER TYPHOON będzie nieco inaczej, gdyż autorzy starają się skupić uwagę gracza bardziej na karierze pilota i w ogóle aspektach związanych z jego życiem – także tym naziemnym. Czyżby seria EUROFIGHTERA zmierzała w stronę symulatora bardziej zręcznościowego? Rage zapewnia, że tak nie będzie, że chodzi jedynie o dodanie kilku nowych elementów do realistycznej rozgrywki. Osobiście niezbyt wierzę takiemu marketingowemu ględzeniu. Tym bardziej że obok pecetowego wydania tej gry firma przygotowuje także wersję konsolową. Autorzy zapewniają, że obie będą tworzone z uwzględnieniem różnic pomiędzy tymi dwoma maszynkami. Mnie jednak chyba łatwiej byłoby wyobrazić sobie FLANKERA 2.0 w wersji konsolowej niż naprawdę realistyczny symulator przeniesiony z konsoli na peceta.





Akcja gry EUROFIGHTER TYPHOON toczyć się będzie w rejonie Islandii, której grozić ma najazd ze strony Rosji. (Jak widzicie, fabuła jest kompletnie na bakier z obecną sytuacją geopolityczną. Nie mogę sobie wyobrazić, po co Rosjanom Islandia, która nigdy nie leżała w kręgu ich zainteresowań). Gra wykorzystuje ulepszony silnik 3Dream – taki sam, jaki oferował WARGASM. Jak widać po screenach, grafika zapowiada się naprawdę dobrze. W dynamicznej kampanii pod swą kontrolą masz mieć sześciu pilotów. W każdej chwili będziesz mógł się wcielić w skórę jednego z nich i polecieć na misję. Na czas Twojej „nieobecności" kontrolę nad pozostałymi przejmie komputer. Piloci będą różnić się umiejętnościami. Jeden będzie sobie radził lepiej w misjach powietrze–ziemia, inny w misjach powietrze–powietrze. Zupełnie jak w antycznej grze STRIKE COMMANDER (1993 r). Piloci, którzy zginą albo dostaną się do niewoli, nie będą zastępowani. Jeżeli któryś zdążył użyć spadochronu i został uratowany przez sprzymierzone siły, to po ewentualnym pobycie w szpitalu powraca pod Twoją komendę. Przyjęcie takich rozwiązań ma umożliwić lepsze utożsamianie się gracza ze swoimi pilotami (i – prawdopodobnie – częstsze używanie techniki save&load;–) Symulator ma być „okraszony" dużą ilością wyrenderowanych scenek filmowych. W czasie kampanii mają pojawiać się coraz to nowe śmiercionośne wynalazki, jak np. bomba neutronowa, a do latania będzie łącznie około 30 typów samolotów. EUROFIGHTER TYPHOON ma nie mieć zbyt mocno rozbudowanego trybu gry wieloosobowej. Będziesz mógł wykonywać misje jeden na jednego oraz w zespołach – albo współdziałając, albo przeciwko sobie. Jednym słowem – standard. Niestety, maksymalna liczba graczy w multiplayerze to 8 osób. Tak samo było w TOTAL AIR WAR – poprzednim symulatorze DID. Jednakże w polskich warunkach tak mała dopuszczalna liczba graczy nie powinna mieć żadnego znaczenia.









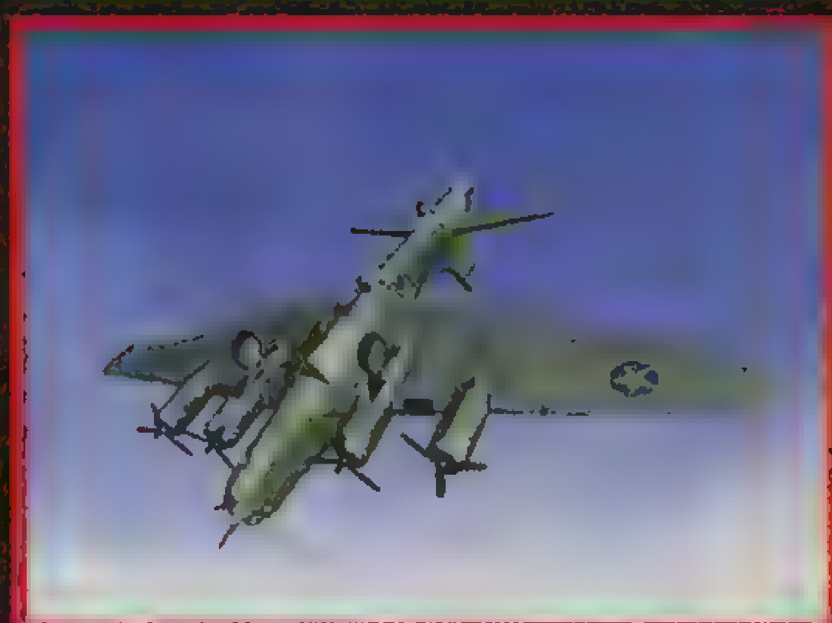
EUROFIGHTER TYPHOON powinien być ukończony w krótkim czasie, więc niedługo będziemy mieli okazję sprawdzić, czy przypadkiem autorom nie wyszedł dziwoląg, nieprzystający jakością do poprzednich gier z tej serii.

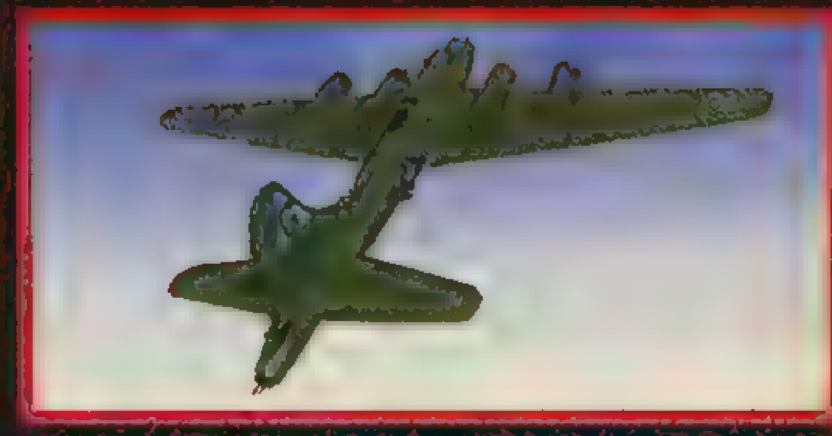
Gunman
Rage/Infogrames

WARBIRDS 3









Część z Was z pewnością zna WARBIRDS bardzo dobrze, gdyż wśród symulatorów lotu jest to odpowiednik QUAKE'A (przynajmniej w Polsce). Zamysł gry jest prosty – latamy po arenie jednym z wielu samolotów i toczymy wojny powietrzne: bombardujemy wrogie lotniska i lotniskowce, osłaniamy własne siły, a przechwytujemy bombowce i myśliwce przeciwnika. Wszystko, oczywiście, w trybie wieloosobowym. W naszym kraju szybką grę (bez lagów) umożliwiły w tym wypadku dwa serwery – prowadzone przez PikAce'a i TopGuna (notabene, są to jedyne w naszym kraju stałe serwery dedykowane symulatorom lotu). Producent, iEN, rozprowadza WARBIRDS jako freeware i pobiera tylko opłaty za korzystanie z firmowego serwera – niemałe jednak, bo w przeliczeniu wychodzi 100 zł miesięcznie (a dodajcie do tego jeszcze połączenie telefoniczne i lagi!). Na szczęście, jego polskie odpowiedniki są darmowe, szybkie oraz – paradoksalnie – legalne. Wszak stworzenie własnego oprogramowania nie jest łamaniem prawa. iEN pracuje obecnie nad nową wersją tego symulatora, a jako że prace są dosyć zaawansowane, więc w chwili gdy czytasz ten tekst, pierwsza beta powinna być już w fazie testowania. Oczywiście, będzie się ono odbywać w trybie multiplayer i całkowicie bezpłatnie, ale by w nim uczestniczyć, trzeba mieć konto w iEN.

Nowa odsłona WARBIRDS zaoferuje przede wszystkim mocno podrasowaną grafikę, przy której tworzeniu wykorzystano technologię OpenGL. Gra ma być szybsza i lepsza. Osobiście mam obawy, czy istotnie program wymagający na starcie 128 MB będzie działał szybko na większości sprzętów (przypomina mi się B-17 2), ale wizualnie gra bezsprzecznie stoi na bardzo wysokim poziomie i zdecydowanie różni się od swych poprzedników. Możecie to zresztą zobaczyć na screenach. Dla przykładu, w obecnie używanej wersji (2.77) modele samolotów składają się maksymalnie z ok. 700 wielokątów, zaś w „trójce" mają ich mieć 3000–8000.



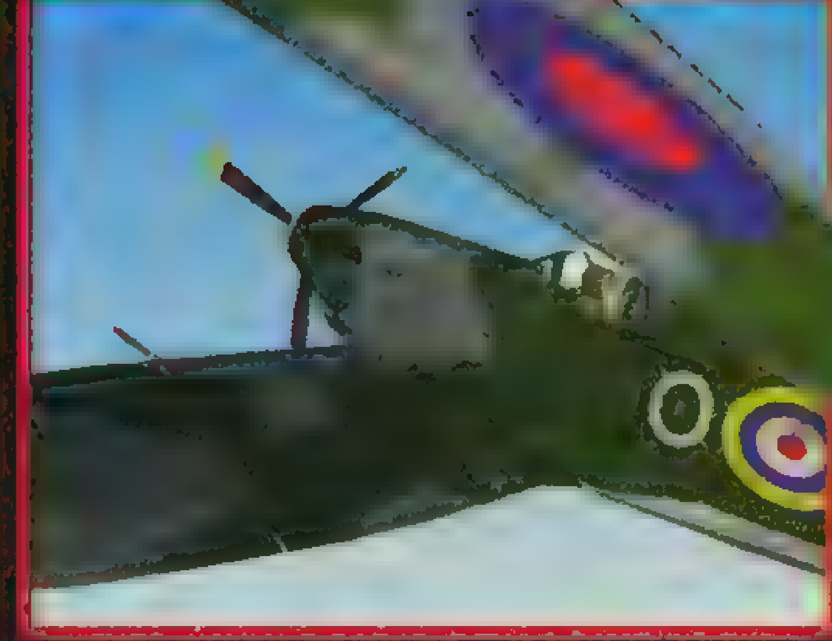


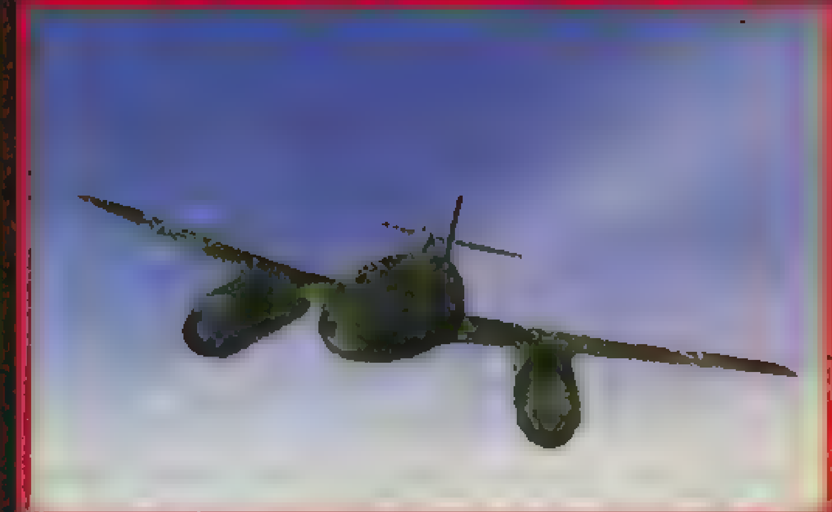
Wśród standardowego zestawu map będzie m.in. Europa oraz bliżej nieokreślony teren, wyróżniający się bardzo gustownymi kanionami. Kokpity mają być w pełni trójwymiarowe (co umożliwi wreszcie zastosowanie padlocka), ale te 2D zostaną jako opcja możliwa do wyboru. Będzie im też można zmieniać „skóry", podobnie jak samolotom. Programiści chwalą się, że dodawanie do gry nowych samolotów ma być bardzo łatwe. Gracze są zachęcani do pomagania autorom i przesyłanie danych o charakterystykach samolotów i poszczególnej broni. Przyśpieszy to znacznie powiększanie listy sprzętu, który będzie do dyspozycji gracza. W „trójce" mamy także po raz pierwszy mieć możliwość kontrolowania pojazdów naziemnych. Prawdopodobnie da się także toczyć bitwy lądowe! Jednak autorzy nie wypowiadają się zbytnio na temat tych ostatnich możliwości. Nowy silnik gry jest tak przygotowywany, aby umożliwiał obecność wielu kontrolowanych przez gracza pojazdów naziemnych.



Pełna wersja gry będzie wymagała DirectX 8.0 i – tak jak już wspominałem – 128 MB RAM-u, ale rekomendowane jest 256 MB. Wygląda na to, że taka konfiguracja stanie się niedługo standardem. Niestety, widzę, że następna gra ma ochotę zarżnąć moje PIII 450 ze 128 MB... WARBIRDS 3 pojawi się również w wersji na Power Macintosha, jednak – wbrew wcześniejszym zapowiedziom – nie pograją weń użytkownicy Linuksa.





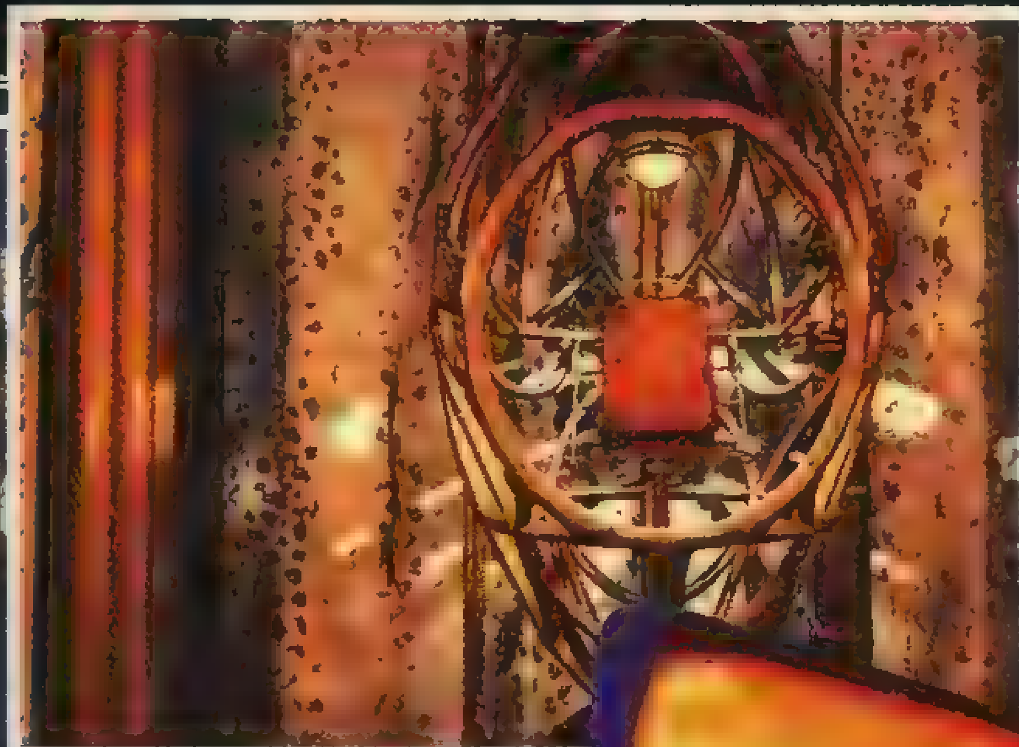


Najważniejsze dla nas pytanie: czy powstanie polski FreeHost dla WARBIRDS 3, jakiś czas pozostanie jeszcze bez odpowiedzi. Wydaje się niemożliwością, żeby iEN nie wprowadził jakichś inteligentnych zabezpieczeń, które by uniemożliwiały tworzenie konkurencyjnych serwerów. Jednak z drugiej strony, jak już wielokrotnie mieliśmy możliwość się przekonać, dla kilku chcących programistów nie ma rzeczy niemożliwych.



Gunman
iEN





Dawno, dawno temu w naszej (nie mylić z odległą!) galaktyce, a konkretniej rzecz ujmując – na Ziemi powstała pewna niezwykła gra o wielce tajemniczym tytule. Grą tą był MYST, dzieło programistów z firmy Cyan. Miał on zarówno swoich zwolenników, jak i przeciwników, nie to jednak było najważniejsze. Cokolwiek bym tu nie napisał, to i tak nie odda to całej istoty tego fenomenu. Gra ta miała po prostu pełen tajemniczości i niezwykłości urok. W wyobraźni jej twórców powstał fantastyczny świat, który urzekł potem niejednego gracza. Produkt odniósł olbrzymi sukces komercyjny, a najlepszym tego dowodem było ukazanie





się jego kontynuacji. Druga część, choć nie była już takim przebojem jak jej poprzedniczka, w dalszym ciągu szokowała pięknem prezentowanego obrazu oraz niepowtarzalną muzyką. Po tych dwóch niewątpliwych hitach przyszedł czas na trzecią odsłonę MYSTA. Tym razem przygotowaniem gry nie zajmuje się już Cyan, gdyż panowie z tej firmy oddali swój projekt w ręce pracowników Presto Studios, twórców takich chociażby tytułów jak JOURNEYMAN PROJECT czy STAR TREK: HIDDEN EVIL. Trzecia część MYSTA będzie nosić dźwięczny podtytuł EXILE (czyli „zesłaniec") i jak twierdzą jej autorzy, nie będzie to zwykła kontynuacja serii, ale jej prawdziwa ewolucja. Zostawmy ich przechwałki w spokoju i przyjrzyjmy się, co chcą nam zaproponować.

ODWET NA SYNA

W MYST 3: EXILE pojawia się nowy czarny charakter – Man in Black (może warto dodać, że w jego rolę wciela się znakomity aktor Brad Durif – znany polskim widzom przede wszystkim z serialu „Babylon 5"). Serce tego zgorzkniałego człowieka przepełnia chęć zemsty za to, co zrobili mu kiedyś Sirrus i Achenar, synowie Artusa i Catheriny (gracze mieli okazję spotkać ich w pierwszej części), którzy doszczętnie zniszczyli świat rodzinny tego pana. A że o czymś takim trudno zapomnieć, staje się więc Man in Black ich zagorzałym wrogiem i uczyni wszystko, by odpłacić pięknym za nadobne. Ale na razie skrył się w świecie Artusa, by czekać tam na swoją szansę. Jak wiadomo, cierpliwość popłaca. Ową szansę



otwiera przed nim sam władca tego uniwersum. Oto wraz z Catheriną odnawia on kontakt z D'ni – rasą, która posiada wiedzę niezbędną do pisania specjalnych połączeń z Księgą pierwszego spotkania w Myst. Artus angażuje więc wszystkie swoje siły, by przywrócić D'ni do świetności. A jego działania stają się znakomitą pożywką dla człowieka, którego serce przepełnione jest żalem i wszechogarniającą żądzą zemsty. W czasie rozgrywki naszym zadaniem będzie podążać śladami Mściciela. A nie jest to prosta droga, gdyż wiedzie przez pięć różnych światów (wieków), w których przyjdzie nam rozwiązywać zagadki, rozgryzać intrygi, no i przede wszystkim – szukać prawdy.



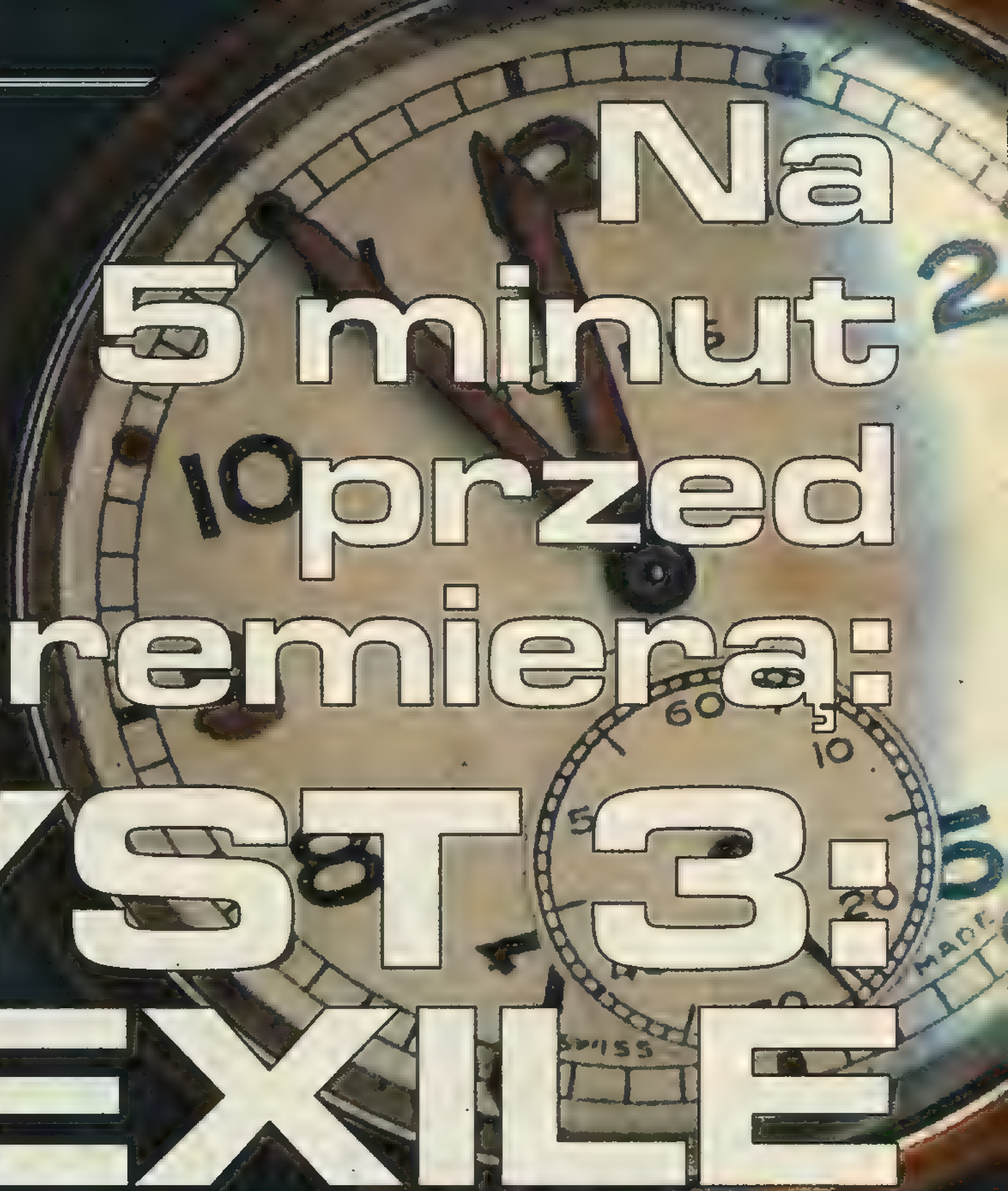
NOWE UNIWERSUM

Światy, do których trafimy za Mścicielem, mają niesamowity nastrój, znany już z MYSTA i RIVENA. Są tak samo niepowtarzalne, fascynujące i tak samo urzekają swym pięknem i złożonością. Wszystko, co tam spotkamy, wydaje się istnieć jedynie w Krainie Snów. Pierwszym z nich jest Tomahna, nowy dom Atrusa i Catheriny, miejsce przypominające kwitnącą życiem oazę po środku bezgranicznej pustyni. Samo połączenie tych elementów, synonimów życia i śmierci, daje niesamowity efekt. Następnym światem, do którego dotrzemy, jest J'nanin. Jest to właściwie wyspa o kształcie elipsy, którą można by określić mianem raju dla miłośników wspinaczek górskich. Przeważają tu strzeliste granitowe urwiska, których dopełnieniem jest dziwna formacja skalna przypominająca kieł. Widok jest niesamowity, ale to jeszcze nie wszystko, gdyż w MYST 3: EXILE każdy wiek jest inny. Voltaic to świat pełen kurzu, gdzie spotykają się piach i niebo, woda i wiatr. Kontrastem dla tego smutnego krajobrazu są dziwne konstrukcje, których notabene spotykamy w serii MYST chyba najwięcej. Jednak najbardziej ze wszystkiego przypadła mi do gustu kraina Amaterii. Wyobraźcie sobie niekończące się, czarne jak smoła morze, w którego środku mieści się miejsce cudów, będące połą-

Na 5 minut przed premierą: MYST 3: EXILE

Magiczny i urzekający świat, pełen najprzeróżniejszych zagadek i intryg – tak najkrócej można opisać tę fenomenalną grę. Grę, której istoty do dziś nie zrozumiano, choć wielu krytyków łamało sobie głowę nad tym, co sprawiło, że MYST cieszył się i cieszy nadal tak olbrzymim zainteresowaniem. Trudna odpowiedź... Ale jedno jest pewne – MYST powraca!



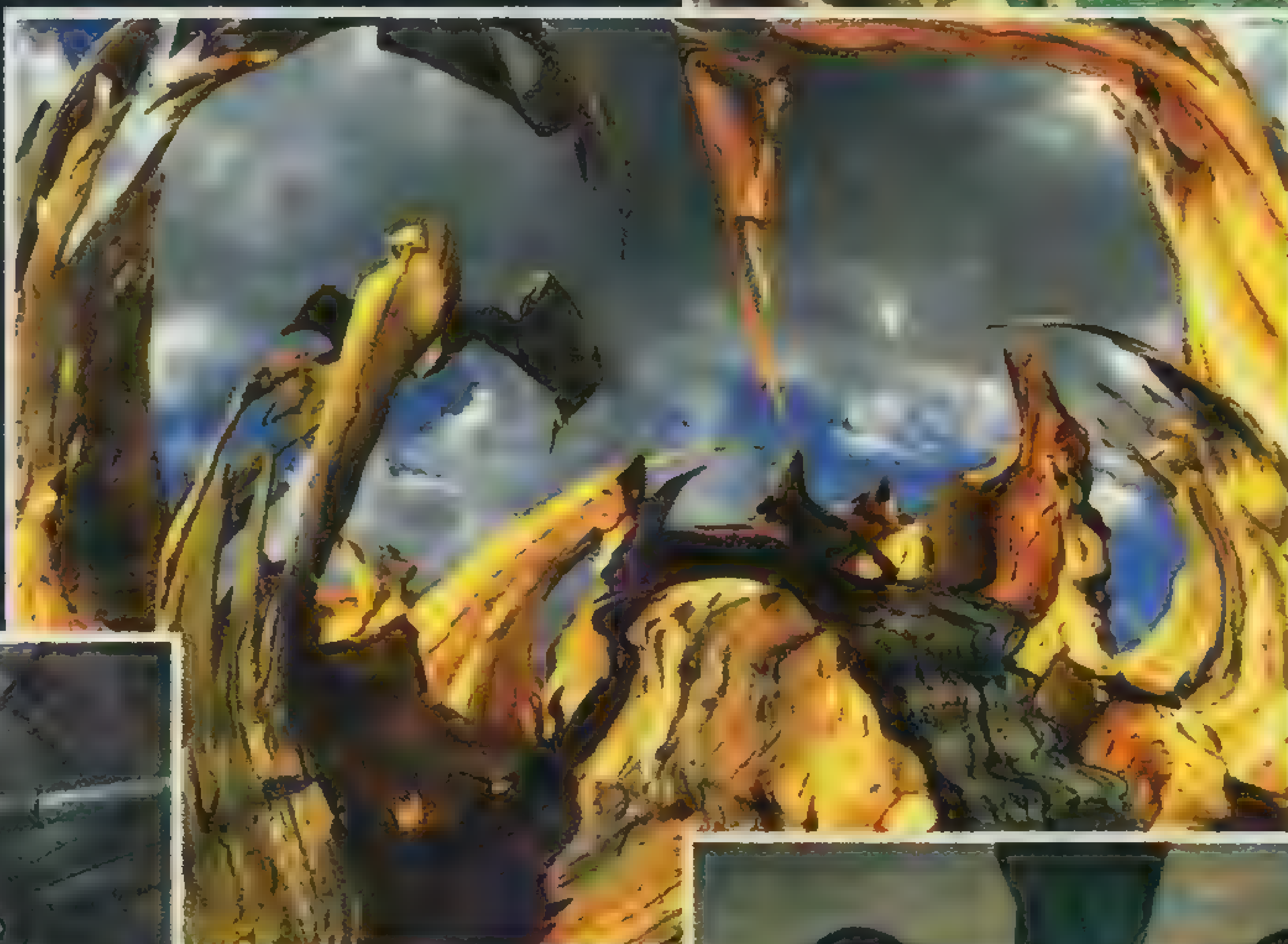


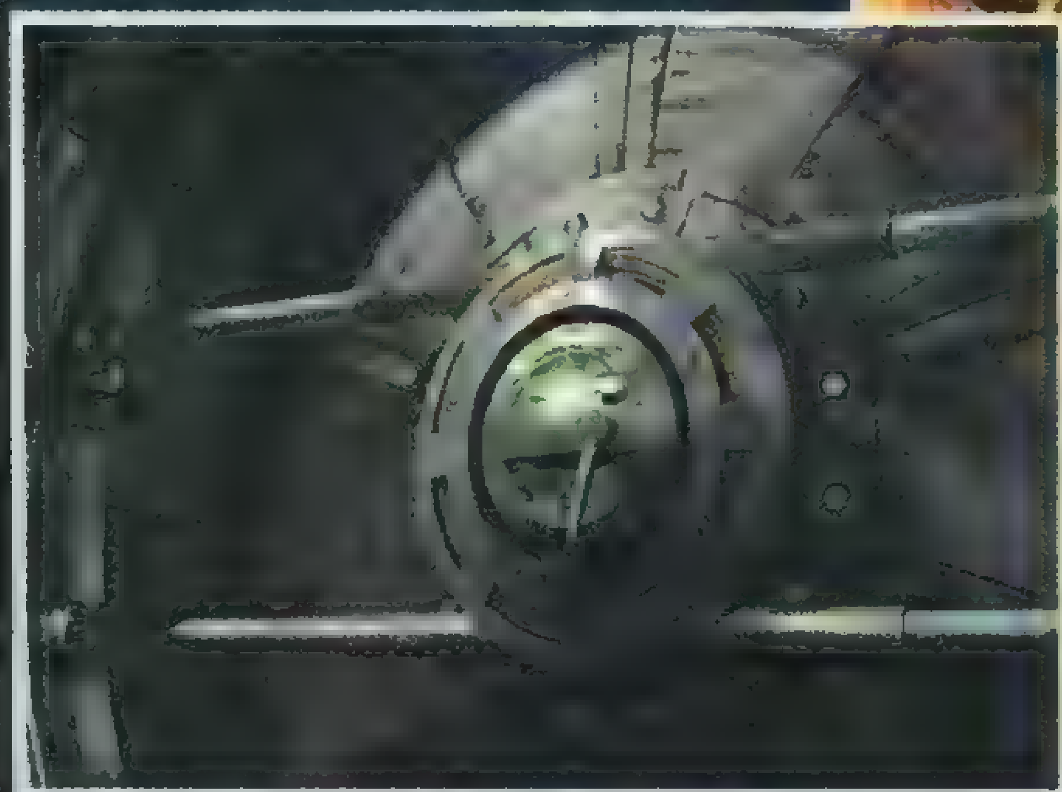
czeniem bazaltowych kolumn, glinianych naczyń i najbardziej fałszywych inwencji Artusa. To wszystko jest naprawdę niesamowite, trudno to ująć w kilku słowach. Pozostał jeszcze jeden ze światów, jego inspiracją najprawdopodobniej był raj utracony. Edanna, bo tak się on zowie, to jakby ogromny, pusty pień drzewa, który jest wymarzonym miejscem dla porastającej go wszędzie egzotycznej roślinności i zamieszkującej go zwierzyny. Jak dla mnie – zbyt dużo zieleni. Wszędzie będziemy mieli przed sobą moc zagadek do rozwiązania, będziemy odkrywać tajemnice tego magicznego świata i chyba przede wszystkim – chłonąć piękno artystycznych wizji powstałych w głowach grafików z Presto Studios. Pod względem wizualnym gra pozostaje więc na tym samym poziomie, co jej poprzedniczki. Dopełnieniem obrazu jest muzyka, która współtworzy z nim ten niepowtarzalny i niesamowity „mystowski" klimat. Wszystko razem daje wspaniały efekt końcowy, więc z pewnością nie zawiodą się miłośnicy poprzednich części.

NOWOŚCI

Nie obędzie się oczywiście bez zmian. Wiadomo, nowi twórcy, nowe czasy i nowe pomysły. Modyfikacji ulegnie nawigacja oraz początek rozgrywki. Panowie z Presto Studios postanowili zerwać z tradycją. Właśnie dlatego rozpoczynając rozgrywkę, gracz nie będzie już zagubionym, nic nie posiadającym człowieczkiem. Definitywnie z gry został wycięty okres dla niektórych chyba najnudniejszy. Bo cóż to za zabawa, gdy nie za bardzo wiadomo, cóż począć z sobą? Szybkie zawiązanie fabuły ma wyeliminować ten niezbyt przyjemny element. Nie wiem tylko, czy takie postawienie rzeczy przypadnie wszystkim do gustu. No cóż, czas pokaże. W grze będziemy poruszać się po wyznaczonych drogach i tylko w wybranych lokacjach będzie nam dane dokładniejsze rozglądanie się (360 stopni).









MYST 3: EXILE zapowiada się bardzo dobrze. Wspaniała grafika, urzekająca muzyka, nowe zagadki i intrygi oraz ciekawa fabuła, to chyba najważniejsze atuty tej gry. Na wersję końcową jeszcze troszkę poczekamy, więc trudno na razie orzec, czy trzecia część dorówna swym sławnym poprzednikom. Nie pozostaje więc nic innego, jak poczekać i przekonać się osobiście.

Dori

Presto Studios

Czy lubicie koszmary? Mroczne, przerażające koszmary? A czy chcielibyście znaleźć się w jednym z nich? Stawić czoła największym zmorom onirycznych majaczeń? Tak odważnie, jak będzie to usiłował zrobić pewien mały chłopiec o imieniu Cyprien? Oto biedak ten został wessany do innego wymiaru, a żeby było ciekawiej, stało się to akurat podczas uroczystego przyjęcia urodzinowego na jego cześć. Nie dane jest nam dowiedzieć się, czemu to właśnie Cyprien został wybrany do przeniesienia w krainę snu i sennych koszmarów. Ale wszystko się stopniowo wyjaśni, gdy nasz bohater będzie sukcesywnie odwiedzał kolejne wyspy i stawiał czoła coraz to nowszym wyzwaniom.

Taką oto historyjkę prezentuje nam nowa gra grupy In Utero, nosząca tytuł EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES. Jej twórcy, jak sami mówią, chcieli stworzyć coś innego, nietypowego – produkt przeznaczony dla nieco starszej warstwy publiki, która zajmuje miejsca za komputerowymi monitorami. Jak wiadomo, większość gier zręcznościowo–platformowych jest robiona z myślą właśnie o młodszych graczach. Jedynie od czasu do czasu pojawiają się małe odstępstwa od tej reguły – jak chociażby opisywana niedawno nowa, growa wersja klasycznej „Alicji w krainie czarów" (jak nie pamiętacie, o co chodzi, to zerknijcie do numeru 87 naszego pisma).

Z początku projekt pt. EVIL TWIN miał być po prostu... kreskówką. Pomysł polegał na tym, aby każdy z odcinków opowiadał o jednym strasznym koszmarze, którego baliśmy się w dzieciństwie. Wychodzący spod łóżka potwór, „mroczna strona domu", przerażające maszyny, które wyciągają z ludzi wszelkie siły życiowe – łapiecie, o co mi biega? Niestety, stacja telewizyjna, której zaoferowano ten projekt, odrzuciła go. Los jednak chciał, by Cyprien mógł przedstawić się światu. I tak oto trafił on na deski kreślarskie programistów z In Utero.

ŚWIAT

Przygoda w EVIL TWIN została podzielona na osiem dziwnych i bardzo zakręconych epizodów, rozgrywanych w całkowicie różnych światach, które z kolei zostały przedstawione za pomocą kilkunastu mniejszych terenów, np. wiosek, laboratoriów, więzień itp. Każdy z nich jest inny i zarazem jeszcze bardziej niezwykły niż poprzedni. Na samym początku są to małe wysepki, zatrzęsienie skrzynek i jakieś dziwne, opuszczone budowle. Z czasem trafiamy jednak na bardziej zaludnione obszary, zamieszkiwane jednak przez bardzo nietypowych osobników. Podczas podróży swego życia nasz Cyprien napotka przeszło setkę najbardziej wykręconych postaci, jakie tylko można sobie wyobrazić. Z ciekawszych warto wymienić przedstawicieli rasy demis. Biedacy ci żyją w świecie, który jest rozdwojony niczym rozsunięty suwak u spodni. Efekt tego jest taki, że wszyscy demisi są przecięci na pół, a każda połowa danego osobnika porusza niezależnie od drugiej. Kolejna wyspa przeniesie nas w świat nienaturalnej, wykręconej przyrody, dżungli pełnej najdziwniejszych anomalii. Tam wszystko, zarówno rośliny, jak i tereny, jest „żywe" w innym tego słowa znaczeniu. Swoistą ciekawostką jest, że część owych światów będzie wykręconą wersją fantazji przyjaciół naszego Cypriena ze świata rzeczywistego.

EVIL TWIN to gra, która wygląda, jakby była inspirowana filmami Tima Burtona (np. „Beetlejuice", u nas znany jako „Sok z żuka") czy też francuskim obrazem wyświetlanym w polskich kinach jako „Miasto zaginionych dzieci". Podobieństwa są jak najbardziej zauważalne. Zarówno specyficzny typ czarnego humoru prezentowany w tej grze, jak i charakterystyczny wygląd jej postaci kojarzy mi się właśnie z tymi dwoma tytułami. Chyba jednak najbardziej z „Miastem zaginionych dzieci"... Jeśli oglądaliście ten nietypowy film, to z pewnością pamiętacie te ponure, brudne zakamarki, ogromną masę wody, pływające w niej skrzynki i ten

Programiści z firmy UbiSoft wciąż nie przestają mnie zadziwiać swą inwencją. Wypuścili prześliczną i bardzo kolorową grę RAYMAN 2, a obecnie atakują znowu. Ale teraz chcą nas przenieść w zupełnie inny wymiar – mroczny i przerażający świat, który pamiętamy ze swych najgorszych dziecięcych koszmarów nocnych...

Na 5 minut przed premierą:

Evil Twin
Cyprien's Chronicles

cały niesamowity klimat. Tego samego doświadczycie w EVIL TWIN. Tylko że tu będziecie mieli do czynienia z o wiele większą dawką szaleństwa.

ZAGUBIONY MALEC

Cyprien jest dość nietypową postacią. Z początku trudno go poznać, a – co ważniejsze – zrozumieć. Ciężko jest nawiązać z nim jakąś bliższą więź. Przynajmniej na początku, gdy biedak włóczy się po świecie gry bez wyraźnego celu, zastanawiając się, o co tu właściwie chodzi i dlaczego to wszystko właśnie jego spotkało. Z czasem zadaje sobie sprawę, że zarówno jego bliscy, jak i całe otoczenie ze świata rzeczywistego są także tutaj, tyle że niesamowicie zakręcone. Zauważa pewne tego korzyści. Przecież we śnie można robić wszystko! I staje się SuperCyprienem – ma ten sam wiek i wzrost co w rzeczywistości, jednak biega o wiele szybciej, wyżej skacze, ma czerwone pulsujące oczy, potrafi rzucać ogniste kule i posługiwać się laserem.

MROCZNO I PONURO

Grafika EVIL TWIN robi wrażenie. Nie chodzi mi tylko o miliony wielokątów, setki efektów świetlnych itp., ale klimat. W tej grze wszystko robi wrażenie. Modele postaci, budowle i samo otoczenie są niesamowicie wykręcone. Ludzie odpowiedzialni za te projekty spisali się na medal.



Każdy z tych światów to coś zupełnie innego. Pierwsza wyspa jest pusta, nie licząc masy wody z unoszącymi się na niej skrzynkami. Później mamy coś diametralnie innego – ludne miasteczko z najdziwniejszymi budowlami. Wszędzie coś się dzieje. Następnie odwiedzamy krainę lotników – tu wszystko unosi się w powietrzu. Jest także niesamowity las, pełen najdziwaczniejszych roślin, jakie kiedykolwiek widziałem. A wszystko to opatrzone ogromną liczbą detali. Każdy z poziomów ma ich mnóstwo, nawet jeśli z początku tego nie widać. Czasem w barwach szaroburych, a czasem niesamowicie jaskrawych – interesujący kontrast.



Byłem ostatnio nieco sceptycznie nastawiony do nowych tytułów. Co nie spojrzałem, to sequele, kalki znanych produktów czy po prostu nudne, nieciekawe gry. EVIL TWIN ma coś, czego brakuje innym tytułom – duszę. Z początku nie przykładałem większej wagi do tego, co słyszałem na jego temat. Ale gdy zagrałem, to wciągnęło mnie na dobre. Sam nie wiem dlaczego, ale cały ten świat to po prostu coś niesamowitego. Już dawno nie grałem w tak dobrego i zarazem nieulizanego platformera. Jeśli chłopaki z In Utero poprawią wszystkie błędy z testowanej przeze mnie wersji beta, to otrzymamy naprawdę wspaniałą przygodówkę.

Ramza

UbiSoft



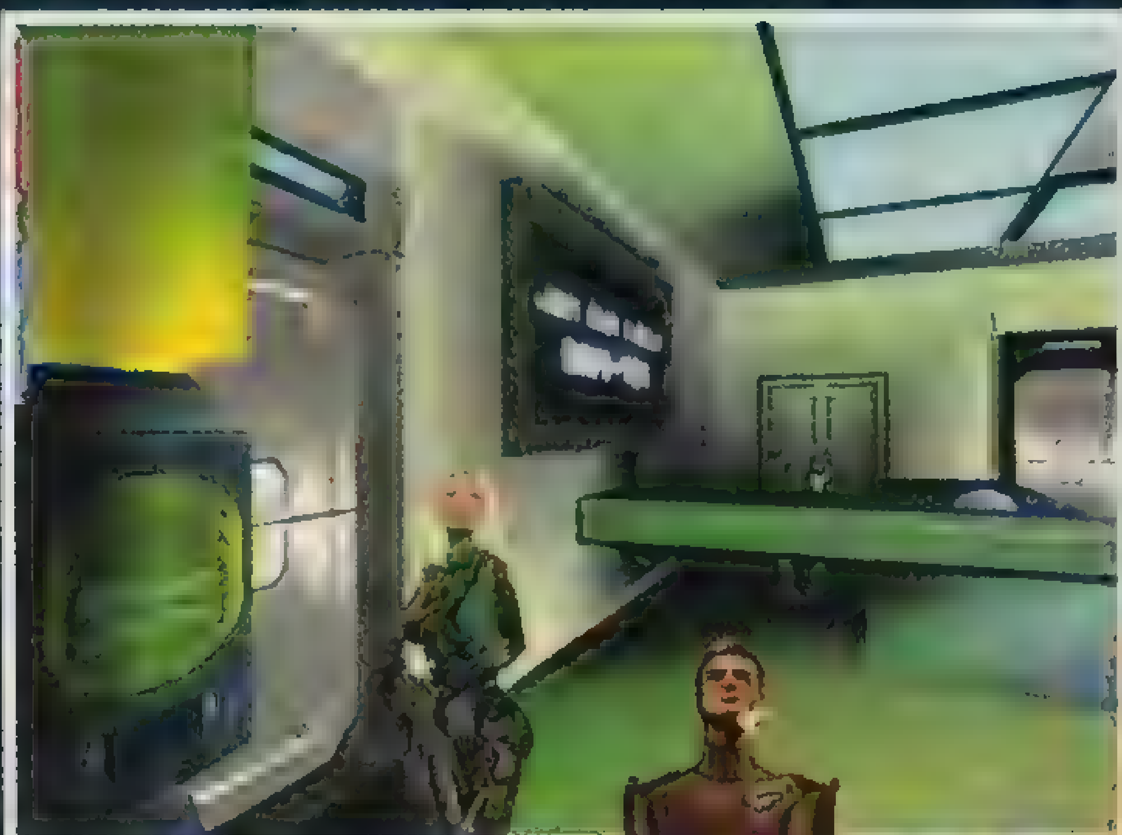




Wchwili gdy czytasz te słowa, trwa już oficjalny beta testing ANARCHY ONLINE i ja, ku chwale swej piszący:), miałem właśnie okazję cuda te na oczy własne zobaczyć. To nie żart! Wprawdzie trudno jest wystawiać ocenę grze jeszcze niedokończonej, jednakże w tym przypadku nie mam żadnych wątpliwości – światowy testing AO nie tylko pokazuje, czego będzie można spodziewać się po pełnym produkcie o tym tytule, lecz i... No cóż, wgniata w ziemię każdego, kto w nim uczestniczy!

TAJEMNICA BETY

Wydawca i twórca tej gry, FunCom (znany m.in. z rewelacyjnej przygodówki pt. THE LONGEST JOURNEY), podchodzi jednak do sprawy z dużą rezerwą. Jeśli się zastanowić, to i trudno temu się dziwić. ANARCHY ONLINE zdaje się być jednym z większych projektów sieciowych. Nie znam wprawdzie kulisów powstawania takich tytułów jak EVERQUEST czy ASHERON'S CALL, jednakże AO jest grą ogromną i cenną. A ludzie z FunCom doskonale zdają sobie z tego sprawę. Przed przystąpieniem do pracy każdy tester zobowiązuje się więc do wstrzemięźliwości, jeśli chodzi o wysuwanie oficjalnych spostrzeżeń odnośnie struktury gry czy w ogóle przebiegu testów. Ba, w umowie licencyjnej istnieje nawet punkt, który nakazuje testerom w ogóle nie wspominać nikomu o fakcie, iż biorą udział w tym projekcie! (Tu warto wspomnieć, że niżej podpisany beta testerem gry nie jest!). Dlatego właśnie zmuszeni jesteśmy okrasić ten materiał li tylko oficjalnymi obrazkami otrzymanymi od producenta, gdyż beta testerzy mają też zakaz łapania (i późniejszego publikowania) screenów z gry. Cóż, trudna rada. Całe szczęście, że AO ukazać ma się jeszcze w tej połowie bieżącego roku. Wtedy pokażemy wszystkim nasze własne, jedyne w swoim rodzaju ilustracje. Jest na co czekać!



RENESANSOWA KOMPARATYSTYKA

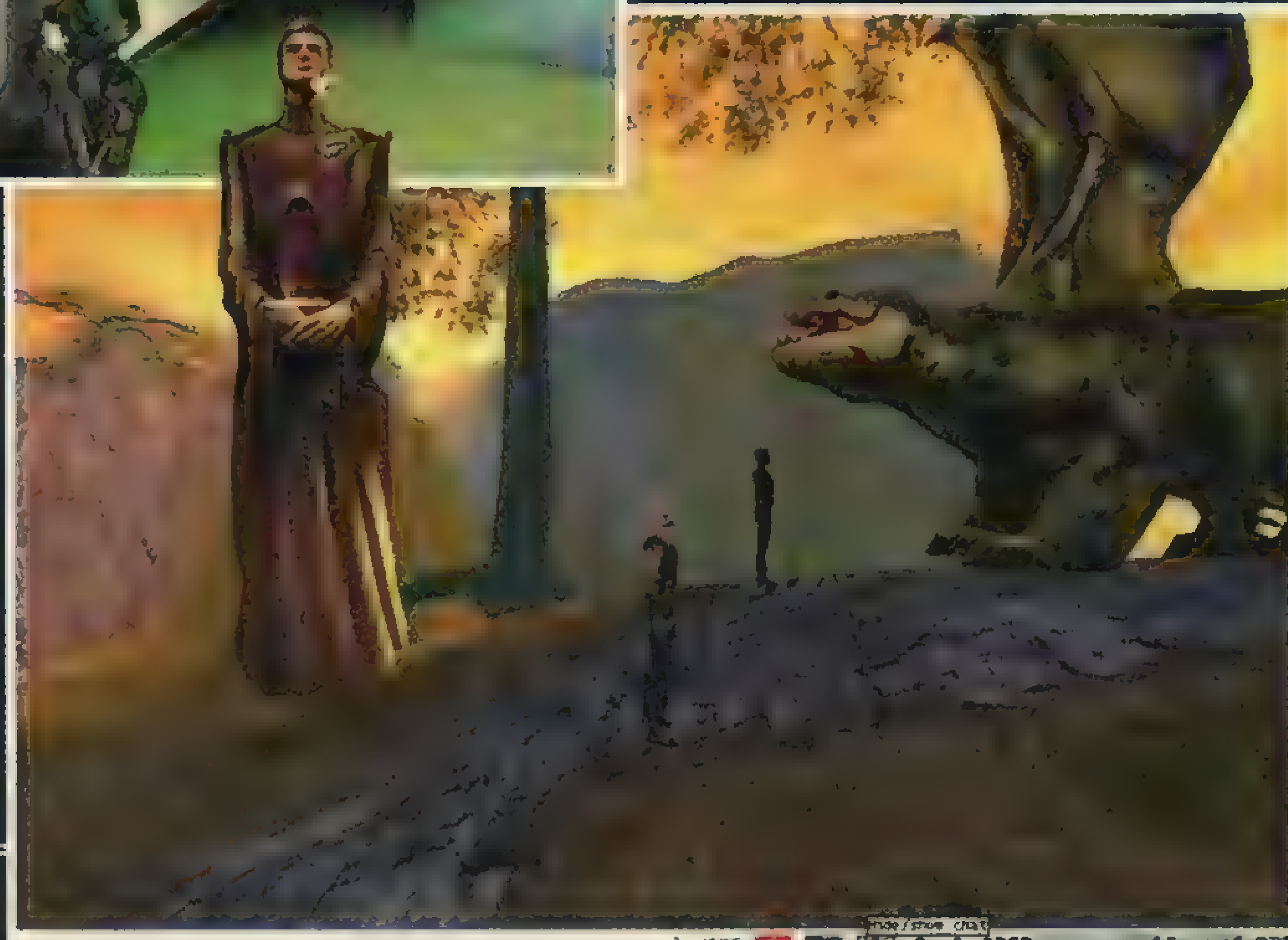
Tak się składa, że jednocześnie z testową wersją AO pogrywałem w ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE i miałem okazję porównać ten kultowy tytuł z innym – który kultowy wkrótce się stanie. Nie ujmując nic rewelacyjnej grze lorda Britisha, pragnę powiedzieć, że ANARCHY zdaje się być ciekawsza pod wieloma względami. Nie chcę tu rozpętywać żarliwej dyskusji z fanami, gdyż należy pamiętać, że mimo pewnych elementów zbieżnych, które porównywać można, są to jednak tytuły różniące się od siebie niczym ogień i woda. Wiadomo bowiem, że kogoś, kto często grywa w UO i zna tę grę na wylot, nie przekonam do czegoś innego. Już Gulash (jak to czytasz, to siema, zioma!) zauważył kiedyś, że w przypadku gier po prostu najważniejsze jest, czy dany tytuł jest fajny, czy też nie. I tylko to się liczy – a to raczej subiektywna kwestia. Dlatego nie dziwią dyskusje pomiędzy zwolennikami Q3:A i UT i na odwrót. Istnieją jednak takie sfery, jak np. grafika, które porównywać można. A wręcz należy!

TŁUMNE FORUM WYOBRAŹNI

ANARCHY ONLINE jest bodaj pierwszą będącą na ukończeniu grą typu MMORPG (Massive Muliplayer Online Role Playing Game) – grą, która każe graczom zapomnieć o pomaganiu sobie wyobraźnią podczas rozgrywki. Program wykorzystuje 16-bitową paletę kolorów, całość zrealizowana została w pięknym trójwymiarze, zaś akceleratory graficzne (wyjątek stanowi tu – jakże niemile widziany przez deweloperów – chipset Voodoo) są niezbędne do jego uruchomienia. Grafika może działać nawet w rozdzielczości 1280x1024 i wtedy całość wygląda doprawdy oszałamiająco. I tu dochodzimy tu do pierwszego poważnego mankamentu (przynajmniej z punktu widzenia polskiego gracza). Tak dopracowana grafika również swoje waży, toteż gra wymaga naprawdę szybkiego łącza, aby zabawa w ogóle mogła się odbyć (good bye, modem users!). Gdy jednak te trudności zostaną pokonane, przygotuj się na rozgrywkę naprawdę oszałamiającą. Nawet coś tak – zdawałoby się – prozaicznego, jak tworzenie postaci, to w przypadku ANARCHY ONLINE rzecz fascynującą i ze wszech miar zajmującą. Nie oglądasz żadnych okienek, nie wlepiasz oczu w tysiące tabel i wykresów – wszelkich wyborów dokonujesz w trójwymiarowej, futurystycznej sali. Swoją drogą, najnowsza gra FunComu daje naprawdę wiele możliwości wyboru szczegółowych ustawień awatara gracza. Każdy RPG-owiec wie, jak ważnym jest, aby móc – w pewnym stopniu przynajmniej – identyfikować się ze stworzoną przez siebie postacią. Już w kwestii ustalenia wyglądu swego awatara, gracz ma do wyboru kilka ras (różnią się one nie tylko powierzchownością, ale też pewnymi podstawowymi cechami), kilkadziesiąt typów twarzy, możność ustalenia tuszy, wzrostu, koloru skóry itd. Przez kilkanaście dni, które spędziłem nad tą grą, ani razu nie spotkałem dwóch wyglądających tak samo osób.

FRAK NA TORS

Ważną rzeczą jest wybór frakcji, w kolorach której będzie się przemierzać kolejne krainy świata AO. W tym wypadku kwestia jest jakby prostsza, gdyż grać można jako pracownik Omni-Teku (wielkiej, ponadpaństwowej korporacji), rebeliant (zwalczający wielką, ponadpaństwową korporację) lub też jednostka neutralna (którą flekują obie powyższe załogi). Co ciekawe, nie jest nigdzie powiedziane, że jedni są dobrzy, bo coś, a inni źli – bo coś innego. Wybór zależy tylko i wyłącznie od grającego, zaś na stronie ANARCHY ONLINE FunCom lojalnie wymienia zarówno profity, jak i utrudnienia wynikające z wyboru którejś



Kiedy kilka miesięcy temu zachwyciłem się LINEAGE: THE BLOOD PLEDGE (patrz – dział zapowiedzi w SS 87), nie miałem jeszcze okazji zapoznać się bliżej z ANARCHY ONLINE. Co innego obejrzeć kilka obrazków na stronie producenta i przeczytać jego zeznania dla prasy, a co innego na własnej skórze poznać dzieło i porównać je z zapowiedziami.

Na 5 minut przed premierą: ANARCHY ONLINE

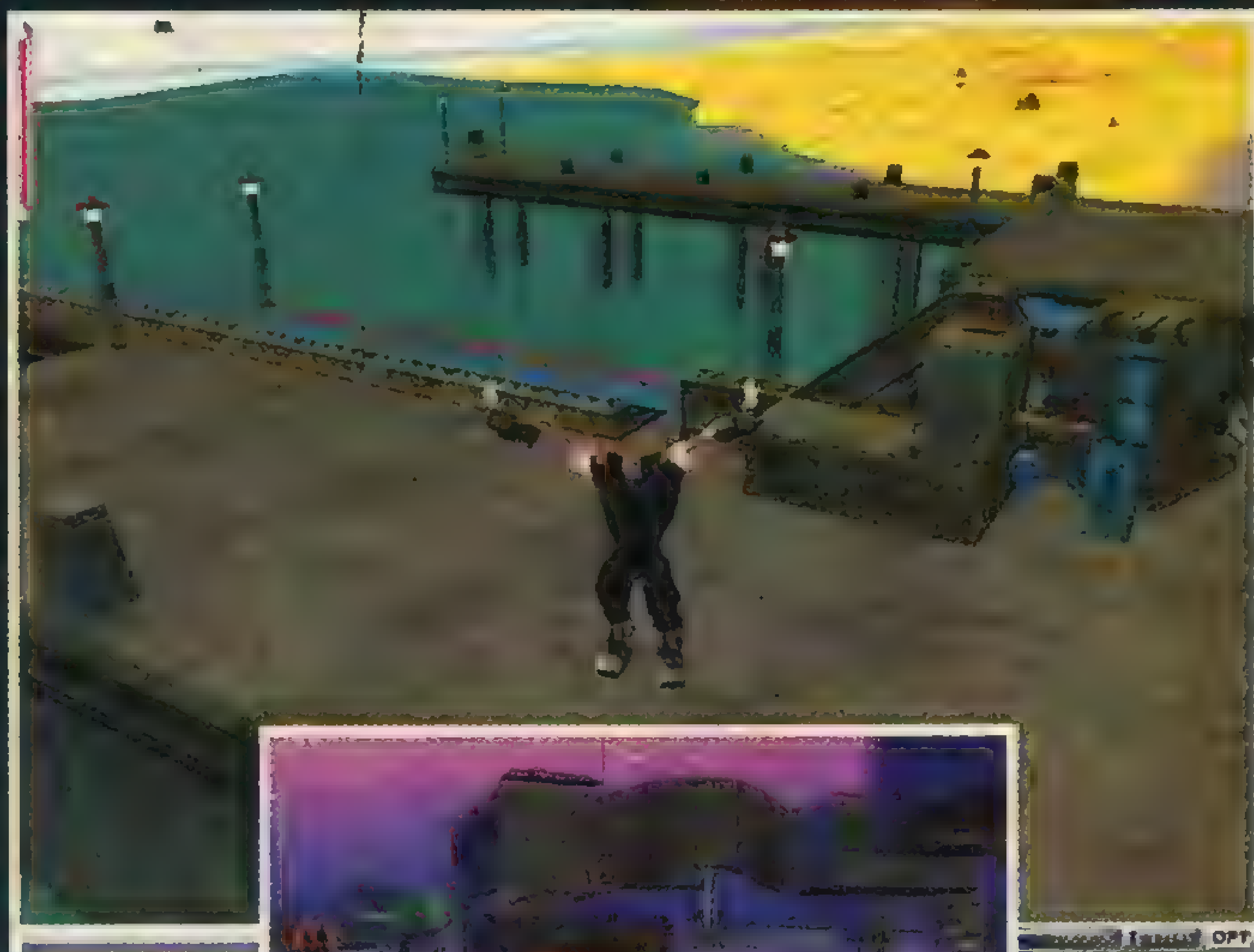
ze stron konfliktu. Ciekawe też, że jak na razie to właśnie Omni–Tek ma najwięcej zwolenników. Mimo że ANARCHY ONLINE pozostaje wciąż w fazie testów, na Sieci można już znaleźć strony formujących się klanów. Trudno jest się temu dziwić – jak w większości MMORPG–ów premiuje się tu grę zespołową.

Warto podkreślić, jak ważną kwestię odgrywa w AO komunikacja między grającymi. Poza wspólnym wykonywaniem zadań użytkownicy mogą porozumiewać się na wiele innych sposobów. W co bardziej cywilizowanych miastach (a tych jest w ANARCHY ONLINE znacznie więcej, aniżeli w przywoływanym już UO) istnieją nawet parki, stworzone z myślą o spokojnych rozmowach online. Ciekawie zrealizowany został sposób wyrażania emocji. Wyświechtane „buźki" odejdą – jak mniemam – w zapomnienie, gdyż awatary graczy mogą np. machać rękoma, wzruszać ramionami, kucać, pokazywać tzw. „faka" i robić różne inne, jakże przydatne podczas rozmowy, rzeczy. Generalnie, jak na razie ludzie na serwerach ANARCHY ONLINE są nad wyraz mili i skorzy do pomocy nowym.



ZABÓJCY GRACZY

Bolączką każdego MMORPG–a zdaje się być kwestia PK. Zabójcy graczy byli prawdziwą plagą tak na serwerach DIABLO (1 i 2), jak i przywoływanej po raz kolejny U. W przypadku ANARCHY ONLINE problem ten potraktowany został... oryginalnie. Nie wiem wprawdzie, jak wygląda to w praktyce, jednakże na oficjalnej stronie gry znalazłem informację, głoszącą, jakoby w pewnych przypadkach za PK miały by być wysyłane... listy gończe! Jednakże sam ten proceder nie będzie w żaden inny sposób potępiany – wiadomo, w końcu gracze prezentować będą walczące ze sobą fronty. O ile zabójstwa potworów będą premiowane, o tyle morderstwa innych graczy już nie. To może być nawet zabawne, gdyż PK potraktowani zostaną jako mordercy i ścigać będzie ich wymiar sprawiedliwości świata gry (warto w tym miejscu nadmienić, że grający mogą zatrudnić się w siłach porządkowych, zdominowanych dotąd przez NPC–ów). Takie podejście nie dziwi zbytnio, zważywszy fakt, że postacie użytkowników mogą być save'owane w specjalnych, rozrzuconych po miastach terminalach.







Jak widać, świat ANARCHY ONLINE będzie wielki i pełen jakże specyficznych niuansów. To, jak będzie wyglądało to wszystko w praktyce, zobaczymy po premierze gry. Cokolwiek przyniesie nam przyszłość, jest jak na razie ANARCHY ONLINE jedynym MMORPG–iem, który rozgrywa się w środowisku futurystycznym ze wszystkimi przyległościami gatunku. Dodajmy do tego, że wzorowo wykonanym. Jedno jest pewne – ULTIMA ONLINE 3D ma bardzo poważnego konkurenta. Peace, love, noizzz.

Anzelmo von Dirt

FunCom

KOMBAT KORNER

Witam wszystkich Kombatantów! W dzisiejszym wydaniu naszego mordobiciowego działu znowu gościmy dwa świetne tytuły. A mianowicie nadchodzącą grę VIRTUA FIGHTER 4 oraz emulowane KILLER INSTINCT. Cóż prócz tego? Prócz tego, chciałbym Was zachęcić, byście nie ograniczali się do papierowego wydania Secret Service! Zajrzyjcie także na SS CD! Zapewniam, że znajdziecie tam coś, co może Wam się spodobać. Aha! Już za miesiąc IMPACT i emulacja trójwymiarowych mordobić – nie przegapcie!

Tak jak STREET FIGHTER jest prekursorem całego gatunku mordobić – a w szczególności tych 2D – tak VIRTUA FIGHTER jest ojcem wszelkich bijatyk trójwymiarowych. Pierwsza gra z serii VF była nie lada szokiem. Kiedy zadebiutowała na automatach, była pierwszym przedstawicielem tego gatunku w oprawie 3D. To było naprawdę coś! Następnie pojawił się VIRTUA FIGHTER 2. I ponownie zadziwił. Jednak największy szok nastąpił w momencie zaistnienia w zbiorowej świadomości pierwszych screenów z trzeciej części „Wirtualnego Wojownika". Początkowo nikt nie chciał wierzyć, że gra komputerowa w ogóle może tak wyglądać. Nie bójmy się tego powiedzieć – VIRTUA FIGHTER 3 robił ogromne wrażenie, jak zresztą i każda cześć tej wspaniałej serii. Teraz na horyzoncie pojawiła się czwarta jej odsłona i z pewnością po raz kolejny pokaże klasę...







Pierwsze, co się rzuca się tu w oczy, to grafika. Zarówno ta na screenach, jaki i dająca się zauwa-

KILLER INSTINCT

Najpierw podbił serca bywalców salonów. Następnie jego całkiem nie najgorszą konwersją z automatów na Super Nintendo mogli się nacieszyć konsolowcy. Później ukazała się kontynuacja, a następnie specjalna wersja na Nintendo 64. A teraz, dzięki wysiłkom kilku fanów i zapaleńców, witamy go na ekranach naszych komputerów. Jedna z najlepszych bijatyk – KILLER INSTINCT.

Projekt przeniesienia tej gry z konsoli na peceta przygotowywany był już od dawna. Początkowo świtała nadzieja, że konwersji dokona firma Midway. Niestety, tak się nie stało. Na szczęście dla nas grupka zapaleńców postanowiła opracować emulator, który umożliwiłby zagranie w ten tytuł na PC. I stało się. Po kilku miesiącach ich ciężkiej pracy na I–necie pojawiło się zabójcze combo: emulator + rom gry KILLER INSTINCT.

Czym jest wspomniany powyżej tytuł? Najdobitniej mówiąc – jedną z najlepszych i bardziej oryginalnych mordobitek 2D. System walki, grafika, postacie – wszystko zostało tu dopieszczone niemalże do perfekcji. Grając, korzystamy tu z sześciu klawiszy. Odpowiedzialne są one za uderzenia, czyli standardowo: 3 razy ręka i 3 razy noga. Kombinacje są natomiast zbliżone do tych znanych z tytułów SNK czy też Capcomu, czyli kręcimy okręgi oraz ćwierćkółka. Słowem, nic, co mogłoby zaskoczyć. Ale w tym wypadku to chyba dobrze, gdyż jest to tylko przedsmak tego, co zaoferowali chłopaki z Rare. Otóż największą zaletą tego tytułu są combosy – ogromna liczba długich, znakomicie wyglądających serii ciosów. Każda z postaci dysponuje całą ich masą. A co ważniejsze, cały system ich wyprowadzania opiera się niezmienionym schemacie, dzięki czemu możemy tworzyć także własne kombinacje. Inna sprawa to ich długość. Standardowo mamy proste, 3–5-ciosowe, ale są też i dłuższe, 10–17. A co powiecie na niestandardowe 30–40 hit combo? Te kombinacje są bardzo trudne do wykonania, ale też istnieją. Prócz tego w KILLER INSTINCT znajdziemy kilka innych przyjemnych rzeczy, jak oryginalne fatality zwane tutaj dosadnie „No mercy". Co prawda, nie jest ono tak krwawe i brutalne jak w „Smoczej serii", jednak i tak wygląda oszałamiająco. Prócz tego na niektórych arenach możemy zrzucić nasze-





żyć w filmikach wygląda naprawdę R–E–W–E–L–A–C–Y–J–N–I–E. Liczba przypadających na jedną postać wielokątów musi być ogromna, gdyż wszystkie modele wyglądają po prostu niesamowicie. Poziom detali też jest zresztą niesamowity. A podobnie jest także z arenami, na których toczone będą nasze pojedynki – wyglądają wprost obłędnie! Jeszcze do niedawna chwaliłem bogactwo i kunszt wykonania aren, na których naparzaliśmy się w DEAD OR ALIVE 2, a tu taki szok! Jak do





bienia we wszystkich tych miejscach, gdzie leży zimowy biały puch.

System walki w VF4 ma przejść niewielką zmianę. Co powinno być

VIRTUA FIGHTER 4

było zobaczyć na prezentowanych filmach. Jednak nigdy nic nie wiadomo.

tej pory zaprezentowano ich zaledwie kilka, ale za to robią spore wrażenie. Najlepszym przykładem będzie tu plener, na którym Pai walczy ze swym ojcem. Na samym początku rundy stado ptaków wzbija się w powietrze, przelatując wśród prześlicznie wymodelowanych postaci oraz typowo azjatyckich budynków. Albo miejsce pojedynku Aoi z Kage. Zawodnicy walczą na ośnieżonym terenie, w tle widać zamki i inne budowle, a postacie zostawiają ślady i wgłę-



korzyścią dla nowych graczy, gdyż całość ma być lekko uproszczona. Przycisk Escape, służący do wykonywania ukosów, ma umożliwiać swobodne poruszanie się po arenie (tak jak w SOUL CALIBUR czy DEAD OR ALIVE 2). Dodatkowo ma być wprowadzona interakcja z otoczeniem, które – co ważniejsze – ma wprost tętnić życiem. Na jednej z aren mają latać ptaki, na innej z kolei ma być helikopter, który podczas lotu będzie oświetlał walczących zawodników. Kwestia postaci nie jest do końca potwierdzona, ale na pewno pojawi się cała dwunastka z VF3, a także co najmniej dwie nowe osobistości. Największym pewniakiem jest mnich z klasztoru Shao Lin, którego można

Do końca tego roku VIRTUA FIGHTER 4 zadebiutuje na automatach, a następnie pojawi się na (uwaga! uwaga!) PlayStation 2! Całość jest pisana na board Naomi 2, który jest w stanie ruszyć z miejsca 10 milionów wielokątów z przeszło sześcioma źródłami światła. W sumie jeszcze wiele się może zmienić, a ten artykuł był tak naprawdę tylko pretekstem do zaprezentowania Wam screenów z tej znakomicie się zapowiadającej pozycji.

Konsolite

---

go oponenta do ławy czy też na kolce. Zamiast No mercy możemy też wykonać Humilation, które sprawia, że przegrany musi tańczyć do jakiejś pokręconej muzyczki. Naprawdę zabawne!

W KILLER INSTINCT znajdziemy 10 wyjątkowo oryginalnych postaci (plus końcowy boss). Każda z nich ma swoją własną historię i niepowtarzalny zestaw ciosów. Jednak to, co najbardziej cieszy, to ich zróżnicowanie i wygląd. Najlepszym przykładem będzie cyborg Fulgore, przypominający predatora – po prostu zabija. Jest jeszcze świetna Orchid – równie zgrabna, co zabójcza. Naprawdę mało który tytuł ma tak świetnie zaprojektowane postacie.







Pod względem oprawy KILLER INSTINCT robi oszołamiające wrażenie. Niewiele jest gier, które mimo kilku lat na karku nadal wyglądają tak zabójczo, ale w tym wypadku właśnie tak jest. Zarówno wszystkie postacie, jak i tła zostały uprzednio wyrenderowane, dzięki czemu gierka ma swoisty klimat – nie przypominam sobie drugiego mordobicia, które by wyglądało tak pięknie. Jeśli weźmiemy pod uwagę czas, jaki upłynął od czasu premiery KILLER INSTINCT na automatach, to widać, że zaprezentowane tu modele są szokująco dokładne. Podobnie animacja, ale i efekty świetlne towarzyszące wszelkim pociskom czy specjalom też wyglądają znakomicie. Po prostu, jest to mistrzowska robota.

Strona audio również reprezentuje godny poziom. Muzyczki są zróżnicowane i nadają odpowiedni klimat poszczególnym planszom. Dokładnie tak samo jest z odgłosami – wszystkie jęki i tym podobne dźwięki brzmią wyjątkowo dobrze. No i nie należy zapominać o świetnym komentatorze.

Na zakończenie powiem tylko tyle: KILLER INSTINCT to kawał dobrej roboty i naprawdę warto zagrać w tę grę choć przez chwilę. Emulacja jest znakomita, wszystko działa jak należy. Zawsze jednak musi być jakieś "ale". Nie inaczej jest w przypadku tej gry. Otóż jej spakowany rom zajmuje przeszło 100 MB (!), co sprawia ze ściągnięcie go trochę potrwa. Choć uważam, że to i tak niska cena za możliwość pogrania w KILLER INSTINCT w domu.

Konsolite

Romik możecie ściągnąć z:
www.emuraj.net
www.emudream.prv.pl

Rare/Midway
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Test Trinity miał moc około 10 kiloton (10 tys. ton trotylu) i był preludium wyścigu zbrojeń czasów zimnej wojny. USA i ZSRR zaczęły gromadzić tysiące głowic jądrowych, moc niektórych z nich sięgała 100 megaton. Gdyby komuś puściły nerwy, to.. mielibyśmy teraz FALLOUT! Jak wiecie, akcja tej gry toczy się po globalnej wojnie termojądrowej. Przyczyny konfliktu nie są do końca jasne. Nie ma znaczenia, która strona wystrzeliła pierwszy pocisk. Ważne, że ludzkość została prawie unicestwiona, a cywilizacja – w takiej postaci, jaką znamy dziś – przestała istnieć. Na wiele lat zapadła nuklearna zima. Jednak nie wszyscy zginęli.







Wiele krajów wybudowało olbrzymie podziemne schrony, w których ukryli się najznamienitsi przedstawiciele ich społeczeństw. Również na zewnątrz rozproszonym grupom ludzi udało się przeżyć, choć cofnęli się oni do plemiennego trybu życia i zapomnieli o technologii, która stała się przyczyną upadku.

Stany Zjednoczone skonstruowały całą sieć bunkrów. Centralą miała być Krypta Zero, dająca schronienie rządowi oraz najwybitniejszym naukowcom i artystom. Po atomowej zagładzie mieli oni odbudować naszą cywilizację. Niestety, nie wszystko poszło zgodnie z planem. Niektóre bunkry zostały zniszczone, z innymi stracono łączność. Z niektórych mieszkańcy wyszli i rozpoczęli życie na ruinach starego świata, stawiając czoło zmutowanym zwierzętom i ciągłemu zagrożeniu. Z jednego z takich „rozsadników" wywodzi się właśnie Bractwo Stali, paramilitarna organizacja, która postawiła sobie za cel odbudowanie ludzkiej cywilizacji, a wykorzystuje do tego technologię przechowywaną w bunkrze. Z czasem Bractwo urosło w siłę i teraz – w zamian za żywność i nowych rekrutów – pomaga okolicznym wioskom bronić się przed bandytami, a także zakłada nowe przyczółki. Oto masz szansę stać się jego członkiem.

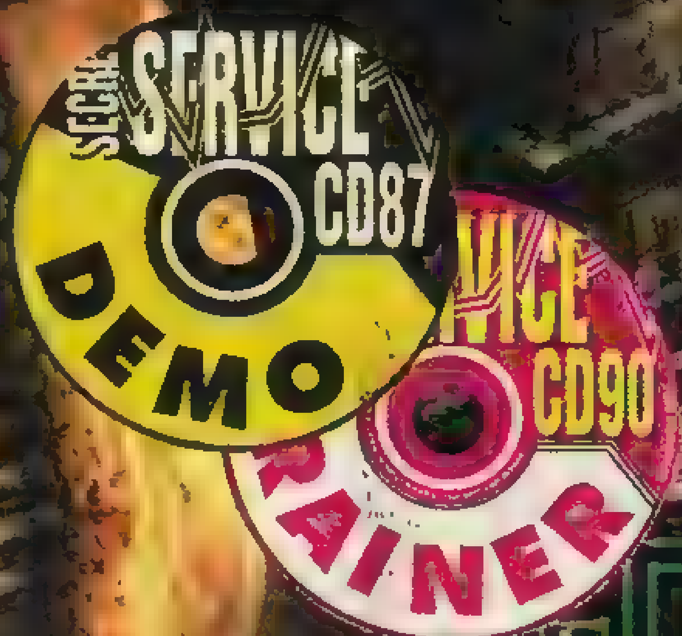
„Ostatnia sekunda wydawała się trwać całą wieczność. Niektórzy zaczęli już odczuwać rozczarowanie, sądząc, że próba się nie udała, skoro nic się nie dzieje... I stała się światłość. Lśniąca błyskawica o nigdy dotąd nie widzianej jasności przeszyła mrok, torując drogę promienistemu światłu, które zdawało się nie z tego świata. Bez jakiegokolwiek odgłosu wzeszło nagle nowe słońce, o wiele jaśniejsze od tego, które oświetla naszą Ziemię. Jak gdyby ziemia pękła i niebo się rozszczepiło, wybuchła ognista kula, demonicznie piękna w swojej zmiennej grze barw. Porywając za sobą gigantyczną zasłonę z odłamków skalnych i pyłu, rozrosła się wkrótce na wiele kilometrów. Po około 30 sekundach tego bezgłośnego, choć przejmującego zgrozą widowiska, nadszedł zmiatający wszystko huragan fali uderzeniowej, któremu towarzyszył przeciągły grzmot. Grunt zaczął drżeć pod stopami jak w czasie trzęsienia ziemi".

Fizyk amerykański Robert Frish o pierwszym teście atomowym „Trinity"



„I can't remember anything. Can't tell if this true or dream. Deep down inside I feel to scream, but the terrible silence stops me..."

Po rozpoczęciu nowej gry zostaniesz rzucony w wir walki. Twoim zadaniem będzie uwolnienie wioski spod władzy bandytów.



Do dyspozycji masz trzy postacie (w tym głównego bohatera, którego tworzysz tak, jak w poprzednich częściach gry). Walkę toczyć można w czasie rzeczywistym lub turowym. Pierwszy z nich pozwala szybciej rozgrywać starcia, lecz profesjonaliści bez wątpienia wybiorą tury, z dużo dokładniejszym planowaniem ruchów. Już na pierwszy rzut oka zauważysz zmiany w sterowaniu. Mapka terenu po lewej stronie u dołu ma teraz opcję przybliżania, dzięki czemu łatwiej zorientować się w sytuacji. U dołu na środku znajdują się ikony broni (obydwie ręce – w odróżnieniu od F „jedynki" i „dwójki", gdzie była tylko jedna i trzeba było przełączać). Obsługa bez

dzisz całą grupą (chociaż przedsmak tego był już w F2). Inną interesującą sprawą jest

Zamiast briefingu kolejnej misji Twoim oczom ukaże się... mapa krainy – zupełnie jak nieco mniej niż w F1 czy F2, lecz i tak bardzo to wszystko cieszy. Gdy już się wyszalejesz, czas wró-

FALLOUT TACTICS

BROTHERHOOD OF STEEL

Trzy razy w historii ludzkości pokój wisiał na włosku, samoloty uzbrojone w broń jądrową kołowały na pasach startowych, a silosy były szykowane do odpalenia. Jeżeli jesteście ciekawi, jak wyglądałby świat, gdyby historia potoczyła się nieco mniej pokojowo, musicie pograć w FALLOUTA!

zmian. Natomiast inaczej jest z zaglądaniem do plecaka – teraz nie kosztuje to nic (oczywiście, gdy chcesz czegoś użyć, wziąć do ręki lub np. przeładować broń, musisz wydać odpowiednią liczbę punktów ruchu). Dodano opcję trybu strażniczego (podobną jak w UFO), pozwalającą postaci, która ma pełny zasób punktów ruchu, strzelać w fazie ruchu przeciwnika, jeżeli tylko jakiegoś zobaczy. Przydatna sprawa. Nowością jest też możliwość przyklękania oraz czołgania się. Postać taka jest trudniejsza do trafienia, poza tym uzyskuje +5 i +10 procent przy ustalaniu celności. Większość umiejętności pozostało bez zmian, choć jest ich nieco mniej niż poprzednio. Obsługa pozostałych elementów będzie bezproblemowa dla każdego, kto w poprzednie części grał choć chwilę. Dodano nowe umiejętności, nowe rodzaje broni i przedmioty. Najważniejszą zmianą jest to, że dowo-

możliwość zdobywania różnych pojazdów i jeżdżenia nimi (w F2 był tylko mocno uproszczony samochód). Gdy wykonasz cele misji, wysłuchasz odprawy i...

w poprzednich częściach! Misja wykonana, możesz spokojnie się powłóczyć, poszukać przygód i sprzętu – jak za starych, dobrych czasów. FALLOUT TACTICS nie jest tylko zlepkiem misji, lecz pełnoprawną grą, godnie kontynuującą tradycje serii, tyle że z niezwykle rozbudowaną częścią taktyczną. Lokacji i postaci jest

cić do bunkra Alfa, lokalnej bazy Bractwa. Tam możesz pohandlować, wyleczyć się lub pozyskać nowych rekrutów. Oczywiście, dostaniesz też nowe zadanie.

Misje połączone są nicią fabularną. Dokładnie wiesz kogo i dlaczego atakujesz – rozgrywka ciekawsza, a i łatwiej wczuć się w klimat. Na początku będziesz miał bardzo prostą broń. Pamiętaj, by jak najszybciej zdobyć niezawodne i jakże znajome AK47 – znakomite w początkowych misjach. Pamiętaj też, że prawy klawisz myszy służy teraz do strzelania, a nie do zmiany funkcji kur-

sora. Gdy o tym zapomnisz, może się to źle skończyć dla osoby, z którą będziesz chciał np. porozmawiać. Zbieraj co się da i ile wlezie – co prawda koleś w bazie daje skandalicznie niskie ceny, lecz lepsze to niż nic. Naręcze karabinów można sprzedać całkiem nieźle i kupić chociażby leki.

Jeszcze kilka słów o trybie walki (przestawiasz w opcjach). Czasami może Ci się przydać tryb poruszania całego oddziału, choć zapewne będziesz raczej wolał kontrolować każdego żołnierza z osobna. Jeżeli zależy Ci na porządku, możesz włączyć opcję formacji, dzięki której Twój oddział będzie trzymał szyk. Grupy zapamiętujesz, naciskając Ctrl+F7–F9, zaś wywołujesz klawiszami F7–F8. W każdej warto mieć przynajmniej jednego snajpera. Nie musisz narażać ludzi – zdejmujesz przeciwników z daleka (reszta wtedy często szturmuje Twoje pozycje, wpadając pod ogień broni maszynowej).

"Landmine has taken my sight, taken my speech, taken my hearing. It has taken my arms, taken my legs and it left me with life in hell"

Ranni, zabici, ofiary karabinów maszynowych oraz ginący pod kołami samochodów. To, co przerażające, w FT odwzorowano genialnie. Gdy już znudzi Ci się strzelanie i rozrywanie granatami, będziesz mógł przesiąść się do jednego z kilku opancerzonych pojazdów. Jak grający w „dwójkę" pamiętają, zdobycie wózka nie jest najłatwiejszym zadaniem. Dopiero po kilku godzinach zabawy ma się jakiś wehikuł. Wybór jest duży, a każdy pojazd ma swoje plusy i minusy. Pustynny buggy np. jest szybki i zwrotny, ale ma cieńszy pancerz i mniej miejsca w środku. Dla amatorów zabawek cięższego kalibru przewidziano m.in. czołgi T-90 czy M2A2 „Bradley 2" Missile Tank. Poza tym są samochody lżejsze i cięższe, kilkunastotonowa ciężarówka, a nawet transporter opancerzony. Za korzystaniem z wehikułów przemawia fakt, iż poruszają się one szybciej od pieszych, są opancerzone, a – nierzadko – na ich pokładzie znajdują się działa wielkiego kalibru. Wśród profitów jest nawet jeden o nazwie „działonowy", dający obdarzonej nim postaci bonus do strzelania z pojazdu. Poza tym, maszyny mają bagażniki, o których wartości nie trzeba chyba nikogo zapewniać. Każda piędź dodatkowego miejsca jest cenna. Największą korzyścią płynącą z posiadania pojazdu jest jednak to, że... można nim rozjeżdżać wrogów!

"Wife and kids, household pet - army green was no safe bet. The bullets scream to me from somewhere..."





Wyobraź sobie JAGGED ALLIANCE 2. Już? OK, teraz zapomnij, że coś takiego kiedykolwiek istniało! Za FALLOUT TACTICS

TAKTYCZNE O FALLOUT PYTANIA

To jeden z ciekawszych światów RPG, jakie odwzorowano na potrzeby komputerów. Nie chodzi mi o realizm rozgrywki czy wspaniałą grafikę, lecz o czystej formy klimat, który powoduje, że mimo upływu lat FALLOUT i jego kontynuacje są jednymi z bardziej popularnych gier tak w naszej redakcji, jak i pośród znajomych naszych. Biorąc to pod uwagę, postanowiliśmy wziąć na spytki ludzi, którzy są odpowiedzialni za najnowszą część tej serii.

Anzelmo von Dirt

Anzelmo: Z tego com widział i słyszał, FALLOUT TACTICS jest grą zbliżoną do JAGGED ALLIANCE 2 – podobne „założenia techniczne", sposób ukazania wydarzeń, jeno sam świat to zupełnie inna para kaloszy.

Tony: Porównywanie FT do JA2 jest jak porównywanie słodkiego melona do banana. Oba są doskonałymi owocami, lecz różnią się wyglądem i smakiem.

Ed: Oba tytuły są taktyczne, izometrycznie ukazane, dowodzi się w nich drużynami etc. Jednakże FT wyróżnia się pod wieloma względami. Czymś specjalnym czynią go chociażby liczne elementy RPG.

Karl: Multiplayer.

Anzelmo: Skąd pomysł stworzenia gry taktycznej? FALLOUT (zwłaszcza „dwójka") jako RPG był genialny!!!

Tony: Nie zatrudniono nas do tworzenia RPG! Gdyby chłopaki z Black Isle w ogóle pomyśleli, że taka możliwość istnieje, zaczęliby nas szukać z jakimiś giwerami! Pewne osoby w Interplay chciałyby zapewne ujrzeć w TACTICS więcej RPG. Według mnie nie można dodawać wciąż nowych elementów, gdyż można za bardzo namieszać. Jako elementy czysto fabularne zostawiliśmy system postaci i ich rozwój. Faktem jest, iż jest on bardzo złożony i pozwala na większą kontrolę umiejętności. Większą, aniżeli w jakiejkolwiek innej grze wojennej. Niektóre zdolności nie są związane z walką: łamanie zamków, kradzież, naprawa oraz – oczywiście – medyczne, jednakże wprowadziliśmy je, by wspomagać walkę jako taką.

Anzelmo: Czy planujecie jakieś dodatki, rozszerzenia? Nowe misje, scenariusze i tego typu akcje, te wszystkie małe rzeczy, które czynią grę w pewnym sensie „nieśmiertelną"?

Tony: Zależy to od Interplay i wyników sprzedaży. Naszą nadzieją jest porządny multiplayer, który może spowodować, że ludzie będą do tej gry wracać. W kilka miesięcy od pojawienia się FT planujemy też wydanie pakietu narzędzi do domowego tworzenia nowych map – zarówno do sieci, jak i singla.

Ed: Chętnie zrobiłbym jakiś dodatek, a może nawet sequel. Moglibyśmy zaimplementować tam, wszystko to, czego nie udało nam się zmieścić tym razem.

Anzelmo: Powiedzcie nam coś o sobie. Jakie były Wasze inspiracje? Jakiej muzyki słuchacie?

Tony: Dorastałem, słuchając punku (Sex Pistols, The Clash, Crass), ale moje gusta nieco się od tamtego czasu zmieniły. Teraz słucham country i Steps! Moją pierwszą grę wydało w 1988 Acorn BBC i od tego czasu sie-

cała konkurencja zostaje w tyle! Zabrzmi to być może osobliwie. Wszak F2 charakteryzował się grafiką tyleż oryginalną, co archaiczną. Okazało się jednak, że wystarczy podnieść nieco rozdzielczość i dodać trochę szczegółów, aby efekt końcowy powalał. Pole akcji zostało ukazane w rzucie izometrycznym i to rozwiązanie sprawdza się jak żadne.

Ideą oprawy graficznej produktów sygnowanych logiem FALLOUT jest oddanie klimatu świata zniszczonego przez ludzką głupotę – pustynia, sklecone w pośpiechu osiedla, wykorzystywanie surowców wtórnych.



wykonania. Doskonale widać każdy szczegół płotów z falistej blachy, przeżarte rdzą błotniki samochodów oraz... postacie. Te zostały wykonane i zanimowane w sposób szczególny. Czuje się,



To, co w F2 było brzydkie – i piszę tu o brzydocie wykonania, nie zaś brzydocie w sensie zamierzonym, zaplanowanym – w TACTICS przykuwa perfekcją

że graficy podeszli do swojej pracy z sercem. Tu wyraźnie widać nawet, jak żołnierze oddychają! A przecież te postacie mają po kilkanaście pikseli! Pisząc o animacji, nie można nie wspomnieć o efektownym odwzorowaniu trafień. Ten, którego wraża kula usiecze, może paść w kałuży wnętrzności, może też obrócić się na pięcie lub po prostu zemrzeć w konwulsjach. Wszystko zależy od odległości i tego, z czego strzelano. Jedno jest pewne – za każdym razem jest krwawo, boleśnie i efektownie.

Pozostaje warstwa audio. O ile o dźwięku starczy rzec, że takowy istnieje i sprawuje się poprawnie, o tyle muzyka zasługuje na wyróżnienie. Świetnie pomyślana, rewelacyjnie wykonana. Doskonale wprowadza w klimat, jaki towarzyszy przemierzaniu zdewastowanego świata, w którym każde drzewo płacze na wspomnienie dawnych, lepszych dni.

Stanom Zjednoczonym nie udało się uratować swych ludzi przed zagładą termojądrową, jednakże ich programiści dokonali dzieła epokowego. Rozważania, czy nowy FALLOUT kierowany jest do miłośników RPG, czy gier taktycznych, są bezcelowe, gdyż obie wzmiankowane grupy pokochają ten tytuł. Nie ma co liczyć na cud, zdziwiłbym się, gdyby wkrótce nie zaczęły pojawiać się naśladownictwa. Chociaż o grze pisaliśmy wyłącznie w superlatywach, to jest to jednak produkt hermetyczny, czyli nie dla każdego. Przede wszystkim nie dla dzieci. I to wcale nie dlatego, że pojawiają się tutaj sceny brutalnych morderstw czy niemała porcja wulgaryzmów. Historia tu opowiadana, a także sposób, w jaki jest ona przedstawiana, doceniona zostanie przez ludzi raczej oczytanych i znających najnowszą historię świata.

Poza tym, to bardzo ponura i prawdopodobna opowieść. Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. Zawsze są w niej i ból, i niesprawiedliwość, zaś ludzkie życie znaczy bardzo niewiele. Tutaj widać to jak na dłoni.

Frogger & Anzelmo von Dirt
Adult Entertainment Company (Blunt Smokers Division) Inc.

W tekście wykorzystaliśmy następujące materiały:

Klaus Hoffman – „J. Robert Oppenheimer, Twórca pierwszej bomby atomowej", Wydawnictwa Nakowo–Techniczne 1999

Metallica – „One" z płyty „...And Justice for all..." (1989 Elektra / Asylum Records)

Alice In Chains – „Rooster" z płyty „Dirt"(1992 Sony / Columbia)

Morning Again – „Martyr" z płyty „Martyr" (1997 Good Life Records)

14 Degrees East/Interplay
www.joinbrotherhoodofsteel.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 9.5/10



dzę w tym przemyśle. Dostałem się doń dzięki naprawdę ciężkiej pracy i wciąż uważam, że tylko dzięki niej i zaangażowaniu można coś osiągnąć.

Ed: Zaczynałem jako ilustrator, lecz z czasem zacząłem skłaniać się ku opracowywaniu gier. Ale to wymagało ciężkiej pracy. Zaczynając w tym interesie, musisz kochać to, co robisz i przygotować się na ciężką harówę.

Karl: Kiedy dorastałem, grywałem trochę w gry komputerowe. Nauczyłem się programować i w końcu trafiłem tutaj. Inspirowały mnie klasyki, np. ULTIMA.

Anzelmo: Jakie macie plany? Odpoczynek czy nowy projekt?

Tony: Chętnie pojechałbym na wakacje, jednak jeśli wypalą nasze obecne plany, to nie będę miał czasu. Poza tym, spłukałem się na Gwiazdkę, a moja żona studiuje, więc też nie ma pieniędzy. Nie powiem Ci nic o nowych grach, ale jeśli TACTICS zażre, to na pewno ułatwi nam to życie.

Ed: Chcę urlopu! Nie, tak na serio, to chętnie zasiądę do jakiegoś nowego projektu:) W tym roku wybieram się na GDC, co może być urocze, ale to, niestety, wszystko.

Karl: Po osiemnastu miesiącach ciężkiej pracy, chcę wziąć trochę wolnego. Mój ogród wymaga pracy (śmiech). Istnieje kilka ciekawych rzeczy, którymi chciałbym się zająć, ale nie mogę powiedzieć nic konkretnego!

Anzelmo: Gdybyście mieli trafić na bezludną wyspę i mogli wziąć jedną tylko grę, to co by to było?

Tony: Większość gier nudzi się po kilku razach. Sukces np. UNTRAL TOURNAMENT bierze się z możliwości rozgrywki po sieci, a na bezludnej wyspie zapewne nie miałbym dostępu do I–netu... Cóż, TETRIS! Chociaż zdaje się, że nawet ona w końcu by mi się znudziła. Zatem chciałbym wziąć ze sobą jakiś program do kodowania i zabrałbym się do tworzenia mojej własnej, idealnej gry.

Ed: PONG. Nie, czekaj, to nie to! Może... THE SIMS? Mógłbym udawać, że utknąłem na przedmieściach, a nie na wyspie.

Karl: Przede wszystkim wziąłbym kompilator i tyle kodu źródłowego, ile to tylko możliwe, kilka sztuk SDK i zacząłbym robić gry na własny użytek! Hmm... ale moja ulubiona gra to będzie chyba CYWILIZACJA 2.

Anzelmo: Jak była Wasza pierwsza gra? Co czuliście przy jej premierze?

Tony: QUEST, gra wydana przez Acorn BBC i Electron w 1988 roku. Przychodziłem do pracy na 6:00, piłem herbatkę i pracowałem do 2:00 nad ranem. Tak działo się przez rok. Zajmowałem się programowaniem, grafiką, designem... wszystkim. Efekt tej harówy wysłałem do Superior Software. Odpisali już następnego dnia, że chcą wydać tę grę natychmiast! To był najszczęśliwszy dzień w moim życiu. QUEST sprzedał się w 10 tys. egzemplarzy. Mogłem rzucić dotychczasową robotę i zająć się tworzeniem gier.

Ed: ENEMY INFESTATION, wydana na PC w roku 1998. W zależności od tego, z kim o tym rozmawiasz, mówią, że albo świetna gra, albo kicha, ale i tak wciąż jest memu sercu droga. Wiele się wtedy nauczyłem. Wciąż się uczę.

Karl: Powiem Ci, jak już F.T. zostanie wydany:)





To gra niezwykła. Łączy cechy kilku (jeśli nie kilkunastu) produktów, które pojawiały się w ciągu ostatnich kilkunastu lat na ekranach naszych komputerów. Jak zapewne już wiecie, gdyż projekt to głośny, BLACK & WHITE należy do gatunku gier „boskich" – gracz wciela się tu w bóstwo, które patronuje pewnej społeczności. Jego zadaniem jest wspieranie swych wyznawców, poznawanie otrzymanego świata oraz walka z innymi bogami. Brzmi dość mętnie i niejednoznacznie? Otóż to! Mamy tu bowiem do czynienia z grą, w której użytkownikowi pozostawiono NAPRAWDĘ swobodny wybór co do kształtu rozgrywki i sposobu, w jaki chce spędzać czas. Owszem, istnieje pewna oś fabularna, pewna kolejność co do krain do zwiedzenia czy też zadań do wykonania. Jednakże przechodzi się do nich dopiero wtedy, kiedy naprawdę ma się na to ochotę. Można podążać ścieżką wytyczoną przez scenarzystów, można skupić się na wypełnianiu próśb składanych przez wyznawców, można wreszcie całymi dniami zajmować się swoim chowańcem (takim imieniem ochrzczono istotę, którą mamy się tu opiekować). Naprawdę – wolna wola. Nie ma tu zresztą z góry założonego celu gry (przynajmniej tak twierdzą autorzy), przyjemność wypływa przede wszystkim z obcowania ze światem Edenu (taką nazwę – przyznam, że zwodniczą – nosi kraina, w której przyjdzie nam żyć). No dobrze – to ogólne złożenia, przyjrzyjmy się szczegółom. Ale z góry uprzedzam, że B&W to gra naprawdę OLBRZYMIA, kryjąca całe mnóstwo niespodzianek – z konieczności więc skupimy się jedynie na najistotniejszych jej elementach.





BLACK CZY WHITE?

Jakie „Czarne i Białe"? Toż gra jest jak najbardziej kolorowa... Skąd ten cały szum? Już spieszę z wyjaśnieniami. Jak każda Istota Wyższa gracz stoi tu ponad ludzkimi normami moralnymi. Problemy zła i dobra go nie dotyczą, nikt nie osądza jego postępowania i nawet najbardziej przerażające postępowanie uchodzi mu bezkarnie. Można zostać jednym z szarych bóstw, które nie wzbudzą większych emocji wśród wyznawców. No tak – ale to tylko w ekstremalnym wypadku zupełnego braku zdecydowania i wątpliwości egzystencjalnych. Twardzi zawodnicy podążą z całą pewnością w kierunku jednego z dwu ekstremów – tytułowej Białej lub Czarnej strony Mocy. Sprawa jest prosta – pomagasz wieśniakom, zapewniasz im rozrywki w czasie wolnym od pracy, podlewasz drzewa w lesie, dbasz o zapełnienie spichlerza czy też pilnujesz, aby Twój chowaniec prawidłowo zachowywał się w towarzystwie – powoli, małymi kroczkami stajesz się dobry. Jeśli natomiast preferujesz odmienne postępowanie (śmierć kilkunastu wiernych to dobra metoda ograniczenia przyrostu naturalnego; zamiast spełniać czyjeś prośby, rozwalasz mu dom głazem wielkości ciężarówki itp.) – jesteś zły. W miarę zmiany charakteru gracza pojawiają się także subtelne modyfikacje wyglądu gry.

Autorzy dość dosłownie przedstawili jasną i ciemną stronę. W pierwszej z nich masz pogodną, rozświetloną krainę, wypełnioną miłą dla ucha, niemal eteryczną muzyką. Twa świątynia przybiera proste, łagodne kształty, zewsząd rozlega się śpiew ptaków, a ziemia wydaje plony, które potem wylewają się ze spichlerzy. Z kolei mroczna wersja to suchy, wymarły ląd, pozbawiony niemal zwierząt. Muzyka jest ciężka i mroczna, świątynia wygląda jak dekoracja z filmów klasy „B" – pełno rogów i kolców, brakuje tylko krwi spływającej po ścianach. Oczywiście, aby „wyhodować" sobie krainę porządnie przesuniętą w kierunku dobra lub zła, trzeba naprawdę się postarać – nie wystarczy kilkanaście minut (ani nawet kilka godzin) topienia wieśniaków (zresztą, i tak nie jest to dobra strategia...) czy też rzucanie głazami w ich domostwa. Na to trzeba pracować dobrych kilka dni. Tak, tak – bycie demonem zagłady wcale nie jest takie proste, jakby się wydawało. Gdyby natomiast ktoś przeżył cudowne nawrócenie, to nie musi się obawiać – zmiany nie są perma-

Chcesz – możesz walczyć. Jesteś pacyfistą – baw się z chowańcem. Podróżnik? Zwiedzaj krainę! Każdy może grać tak, jak chce.





Sztuczna inteligencja w BLACK & WHITE nie ma sobie równych – cała gra „uczy się" sposobu postępowania i stara do niego dostosować.

nentne. Nawet z poziomu Sodomy i Gomory można wkroczyć na Pola Elizejskie – wystarczy tylko chcieć i konsekwentnie trzymać się przyjętej linii postępowania. Podobnym przemianom podlega także i Twój chowaniec – choć w jego wypadku galeria dostępnych „modyfikacji" jest jeszcze większa. O tym jednak już za chwilę.

PUPILEK

Każdy bóg musi mieć swe stworzenie – to podstawowa zasada świata Edenu. Jak już pisałem, istotę, którą masz się tu opiekować, nazwano „chowańcem". Pierwszego takowego stwora otrzymujesz wkrótce po rozpoczęciu gry (uwaga! wybieraj rozsądnie, bo okazje do jego „wymiany" są nadzwyczaj rzadkie!). I zaczyna się zabawa.

zaskakującego, jednak wrażenie robi sposób realizacji tego zadania. Tu mała dygresja. Zdarzało mi się wielokrotnie narzekać na poziom sztucznej inteligencji w wielu grach. Bohaterowie zazwyczaj zachowywali się tam w sposób irytująco schematyczny, nie rozwijali się, otaczający ich świat w zasadzie nie wywierał żadnego wpływu na ich metody postępowania. Wszyscy niewyedukowani koderzy, stosujący najprostsze algorytmy SI, powinni zostać wysłani na kilkumiesięczny staż do Lionhead Studios – tam naprawdę znają się na rzeczy.



BLACK & WHITE

Każdy nowy tytuł stworzony przez Petera Molyneux to wielkie wydarzenie. Począwszy od POPULOUS, poprzez MAGIC CARPET i THEME PARK, a na DUNGEON KEEPER skończywszy. Oto światło dzienne ujrzało jego kolejne dzieło. Panie i panowie, BLACK & WHITE!

Chowaniec jest w gruncie rzeczy nieco słabszym odpowiednikiem swego bóstwa – potrafi walczyć, czynić cuda czy też wywierać wpływ na ludzi (choć robi to znacznie gorzej niż jego patron). Odpowiednio prowadzony, osiągnie rozmiar góry i stanie się wiernym i pomocnym towarzyszem. Na początku jednak mamy do czynienia z biednym, przerażonym, głodnym stworzeniem, które wymaga stałej opieki.

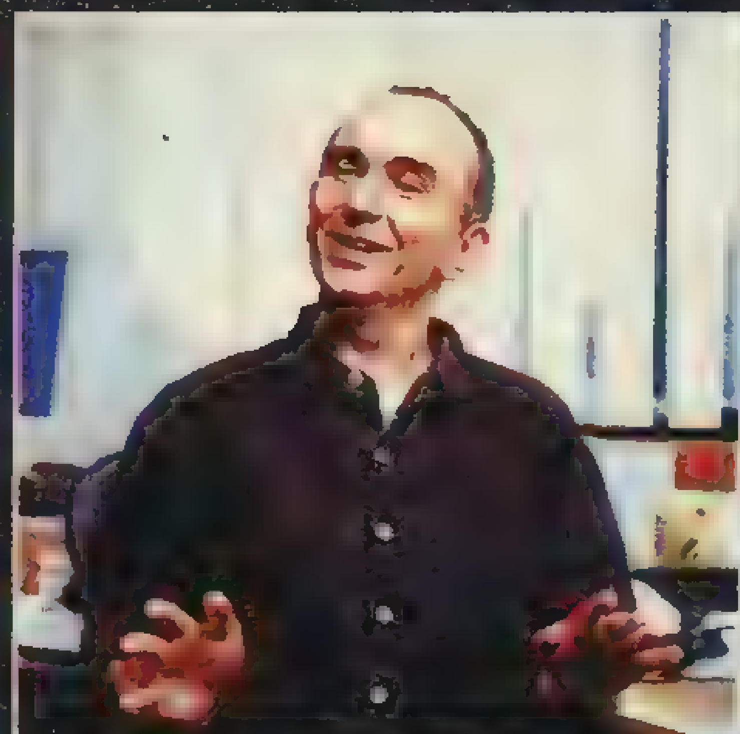
Chowaniec uczy się. Na pierwszy rzut oka nie ma w tym nic



Aby naszego pupila nauczyć czegokolwiek, należy wziąć go na smycz. Następnie wykonujemy pożądaną czynność, a chowaniec obserwuje jej efekty. Po paru razach będzie w stanie powtórzyć ją samodzielnie. Oczywiście, opanowanie podstawowych działań, takich jak np. zdobywanie pożywienia, trwa odpowiednio krócej niż nauka czynienia cudów. W B&W występują trzy rodzaje smyczy – klasyczna smycz nauki, smycz agresji oraz smycz współczucia. Łatwo można się domyślić, iż zachowanie chowańca zależy od rodzaju użytego przyboru. Może więc on starać się być miłym i pomocnym członkiem społeczności – a to skoczy po drewno do lasu, a to przeniesie ziarno z pola do spichlerza. Może także kierować się w stronę zła, wtedy to mieszkańców potraktuje jako przekąskę, a głazy jako doskonały przyrząd do gry w kręgle. Z wykorzystaniem do tej zabawy chat wieśniaków. To, jaka osobowość wykształci się u chowańca, zależy przede wszystkim od gracza. Nawyki kształtowane są przede wszystkim przez dobry lub zły przykład: dobre bóstwo wychowa sobie godziwego pomocnika, analogicznie – złemu towarzyszyć będzie sadystyczny sprzymierzeniec. Poza tym, można stosować system kar i nagród – kilka klapsów po niesfornym (a przynajmniej będącym nie po naszej myśli) wybryku natychmiast wyprostuje kręgosłup moralny stworzenia.

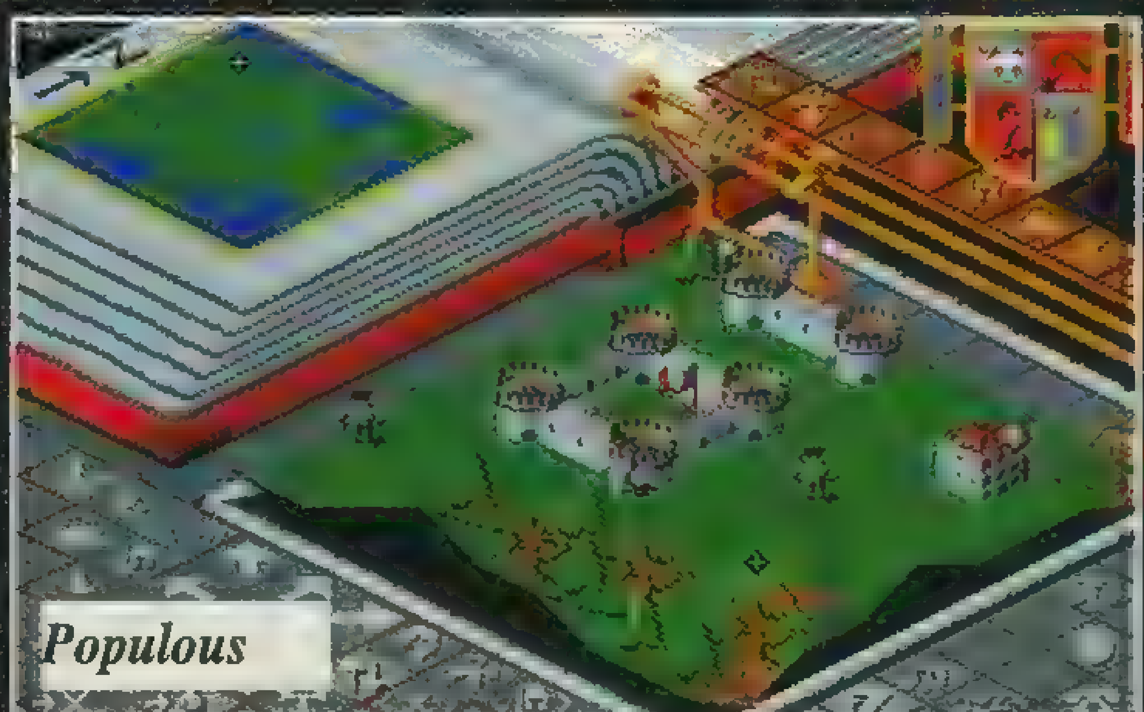
Zależnie od sposobu postępowania gracza wygląd krainy zmienia się od złego, mrocznego i ponurego do jasnego, świetlistego, wręcz pełnego życzliwości.

Podobnie jak reszta świata, w miarę rozwoju gry także i chowaniec podlega zmianom fizycznym. Przede wszystkim rośnie. Jak już wspomniałem, może osiągnąć naprawdę wielkie rozmiary, wywierając ogromne wrażenie na postrzegających go ludziach. Poza tym z początkowej postaci neutralnej może zmienić się zarówno w dobrą, jasną, niemalże świetlistą istotę, przepełnioną empatią i altruizmem, jak też i w pokracz-



PETER MOLYNEUX – ŻYCIE I TWÓRCZOŚĆ

Chyba żadna inna osoba nie wpłynęła w takim stopniu na przemysł gier komputerowych jak Peter Molyneux. Nie znacie tego nazwiska? To gdzieście się uchowali przez ostatnie 14 lat? No dobrze, jesteście usprawiedliwieni – w końcu lista płac firm komputerowych nie jest jeszcze lekturą obowiązkową. Założę się jednak, że tytuły gier zaprojektowanych przez tego pana o skomplikowanym nazwisku wydadzą się Wam znajome...
Wszystko zaczęło się w roku 1987. Wtedy to powstała firma Bullfrog, założona w jednym celu – stworzenia i przedstawienia światu nowego gatunku gier, znanego w tej chwili jako „god–games", „boże gry". Pierwszym jego przedstawicielem był POPULOUS. Pomysł wcielenia się w rolę opiekującego się swym ludem boga, którego siła zależy od wiary wyznawców, rzucił na kolana graczy na całym świecie. Gra zdobyła co najmniej 4 mln fanów. Przynajmniej tyle sprzedano legalnych jej egzemplarzy.



Populous

Kilka kolejnych gier stworzonych przez Molyneux to mniej lub bardziej odległe wariacje na ten sam temat – boskiego wpływu na przedstawiony świat. Odpowiada on bowiem za tak przełomowe produkcje jak np. DUNGEON KEEPER, THEME PARK czy też SYNDICATE. Zwłaszcza pierwsza z nich była w swoim czasie szokująca – nareszcie można było wcielić się w tego „złego", walczyć z zastępami świętoszkowatych rycerzy w lśniących zbrojach. Ech, to było życie...
Wreszcie w roku 1997 Molyneux sprzedał Bullfrog, odszedł z Electronic Arts i założył nową firmę – Lionhead Studios. Powstała ona w jednym celu – stworzenia i przedstawienia światu nowej gry – BLACK & WHITE. Jak widać, historia lubi się powtarzać...

nego, obrzydliwego stwora, siejącego przerażenie. Wygląda to doskonale.

THE SETTLERS?

BLACK & WHITE to także, w pewnym stopniu, gra strategiczno–ekonomiczna, nieco (ale naprawdę tylko nieco) przypominająca THE SETTLERS. Twoi poddani (wyznawcy? ofiary?) to wieśniacy należący do ośmiu narodów. Są wśród nich: Grecy, Tybetańczycy, Indianie, Normanowie, Egipcjanie, Japończycy, Celtowie oraz Aztekowie. Każda z nacji zamieszkuje swoją wioskę o charakterystycznym wyglądzie, rozwija własną architekturę oraz obdarowana jest indywidualnym zestawem cudów oraz zdolności pojawiających się po wzniesieniu Monumentu.
Podstawowe potrzeby mieszkańców zaspokaja spichlerz, gromadzący drewno oraz pożywienie. Na środku wioski wznosi się poświęcony Tobie postument – regu



lując jego wysokość, decydujesz, jaki odsetek ludności powinien udać na modły do świątyni. Pragnienia ludzi uwidaczniają flagi wznoszące się obok spichlerza – mogą chcieć więcej drewna, żywności, ochrony, łaski, dzieci lub też przestrzeni życiowej. Pierwsze cztery z nich zaspokoić można przez bezpośrednią interwencję (lub też odstąpienie od nękania biedaków). Dzieci „produkuje się", łącząc wieśniaków w pary – od tej pory radośnie oddadzą się rozmnażaniu. Z kolei przestrzeń życiową zapewnimy, wytyczając miejsce pod budowę domów, bu-



dynków użyteczności publicznej, cmentarzy czy też Monumentów. Te ostatnie mają wpływ na dwie rzeczy. Po pierwsze, podobnie jak i inne zabudowania (acz w znacznie większym stopniu, zwłaszcza po postawieniu na wzgórzu), zwiększają



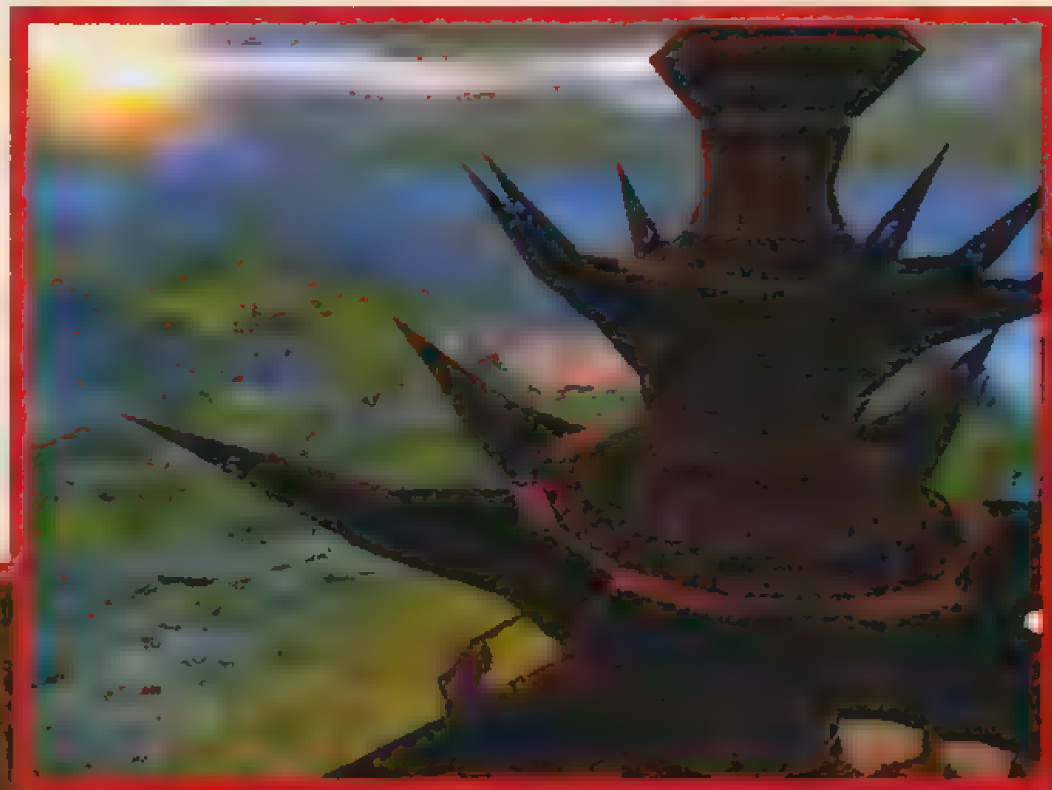
Twój zasięg wpływu – jest to obszar, na którym możesz czynić cuda czy też w ogóle podejmować bezpośrednią działalność (wyrywać drzewa, podnosić kamienie itd.). Po drugie, wywołują różnorodne inne efekty. Np. Monument indiański powoduje zwiększenie szybkości poruszania się wieśniaków oraz efektywność cudu pioruna, z kolei wersja egipska zmniejsza obrażenia odnoszone przez chowańca podczas bitwy oraz obniża koszt użycia cudu teleportacji.

Oczywiście, poza własnymi wioskami w grze znajdziemy sporo osad neutralnych lub też podległych innym bóstwom – i to właśnie ich zdobywanie jest jednym z kluczowych elementów rozgrywki. Do przejęcia osady dochodzi w momencie, gdy jej mieszkańcy uwierzą w Ciebie. Wiarę zdobywa się na kilka sposobów – można przyprowadzić chowańca, który swą potęgą wywrze odpowiednie wrażenie. Można uczynić kilka cudów, zaspokajających potrzeby wieśniaków. Można także dać pokaz boskiej mocy, paląc połowę zabudowań. Możliwości jest mnóstwo, wszystkie prowadzą do jednego – „podebrania" wyznawców innym bogom i ich eliminacji. Nie ma co – wszakże może być tylko jeden Bóg.

POTĘGA WIARY

Siła każdego boga zależy od liczby jego wyznawców. Co prawda, autora tego stwierdzenia ortodoksi religijni byliby skłonni pozbawić życia na wiele różnych, zazwyczaj niezbyt przyjemnych sposobów, jednak na czas gry w BLACK & WHITE przyjmijmy je jako założenie robocze. Tutaj bowiem wiara (a dokładniej rzecz biorąc – punkty wiary) to najcenniejsza waluta. Przynajmniej dla gracza. Wieśniacy–ateiści jakoś sobie poradzą. Ty jednak bez ich wsparcia niewiele zdziałasz. Centrum kultu jest świątynia. Przy położonych wokół niej ołtarzach modlą się przedstawiciele

poszczególnych narodów, każdy pochłonięty charakterystycznym dla swej nacji tańcem. Im ich więcej pląsa, tym szybciej rośnie wskaźnik magicznej energii. Wykorzystać można ją na wiele cudownych (dosłownie) sposobów. Kolejne cuda odkrywamy przyporządkowując sobie kolejne wioski.



Na początku ich zestaw jest dość ubogi, ograniczony do zdolności kreacji podstawowych substancji (drewno, pokarm, woda), w trakcie gry pojawiają się coraz ciekawsze

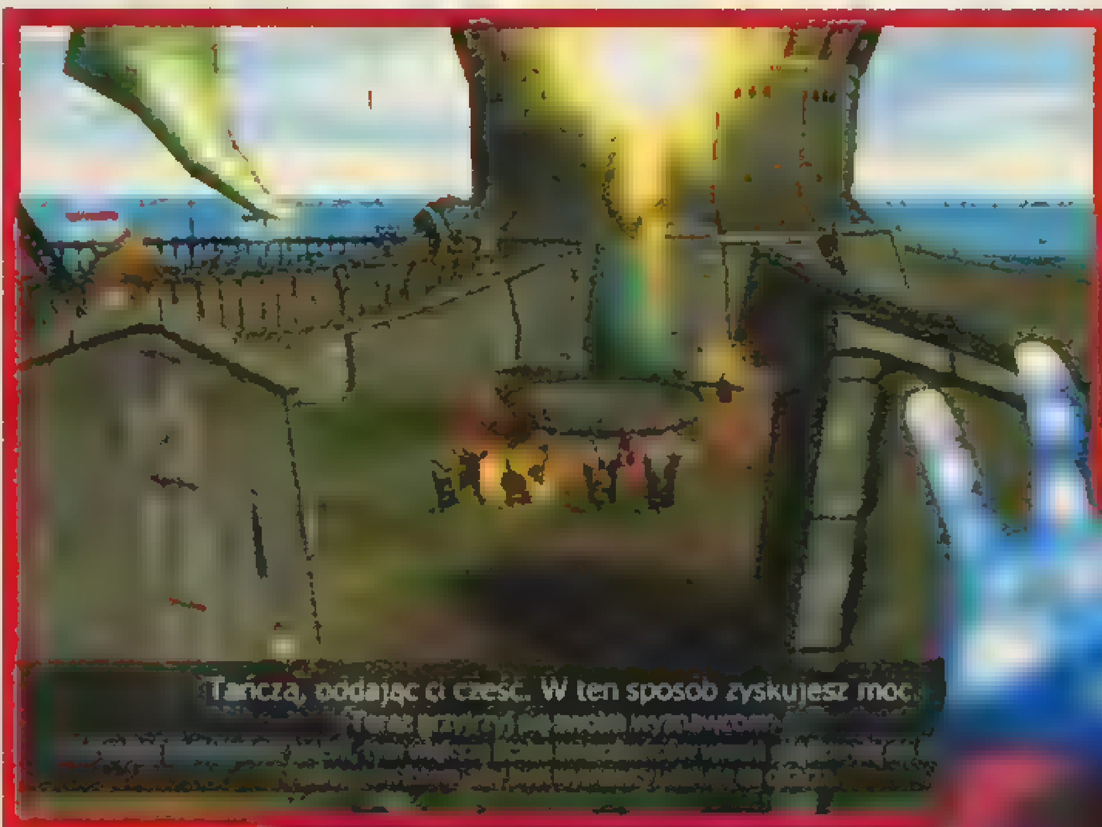
Gra w niespotykany sposób jest zintegrowana z Internetem – nie dość że sama sprawdzi konto pocztowe, to jeszcze wygeneruje pogodę zgodną z tą widzianą za oknem!

zaczepno–obronne cuda militarne. Wykorzystać można je na trzy sposoby.
Po pierwsze, właściwie objawiony cud to wzrost wiary w Twą boską potęgę. O ile we własnych wioskach nie ma to większego znaczenia, o tyle nad terytorium wroga jest jedną z najlepszych metod przyporządkowania sobie większego obszaru świata – nic tak nie przekona ludzi, że warto oddawać Ci cześć, jak magiczne napełnienie spichlerza. Po drugie, przy pomocy cudów można aktywnie wspierać lokalną społeczność. Poza dostarczeniem surowców można np. uzdrowić członków wioski, nękanych przez tajemniczą zarazę czy też zrosić deszczem pola. Trzeci wreszcie obszar magicznej działalności to walka. Jak wspomniałem, cuda należące do tego działu dzielą się na obronne (rozpinane nad

wioską tarcze) oraz zaczepne – tutaj znajdziemy wszelkiej maści błyskawice, kule ognia, burze czy magiczne eksplozje.

INTERFEJS

Sposób komunikowania się z użytkownikiem to kolejny fascynujący element B&W. Przede wszystkim zwraca uwagę brak jakichkolwiek ikonek, menu, okienek dialogowych itd. Jak twierdzą autorzy, jednym z ich założeń przy projektowaniu gry było maksymalne oczyszczenie ekranu ze wszelkich zbędnych, zaśmiecających go elementów. No cóż, muszę przyznać, że udało się tego dokonać. Faktycznie, podczas gry widzimy jedynie swą boską rękę oraz krainę, jedynie w prawym dolnym rogu pojawiają się schematy gestów.



Poruszamy się w sposób maksymalnie domyślny z możliwych. Jeśli chcemy przesunąć kamerę, klikamy grunt i przesuwamy teren w swoją stronę. Jeśli chcemy obrócić ekran, zbliżamy kursor do krawędzi, klikamy i... przekręcamy. Zoom obsługują oba przyciski myszy lub rolka. Podstawy, jak widać, są dość oczywiste. Spójrzmy teraz na wspomniane gesty.

W świecie B&W kluczową rolę odgrywa magia, a właściwie – cuda (co w zasadzie na jedno wychodzi). W klasycznej grze cud można uczynić klikając stosowną ikonkę, wybierając cel i naciskając przycisk myszy. Tutaj jest podobnie – brakuje tylko stosownej ikonki. Zamiast tego poszczególne cuda można przywoływać, kreśląc na ziemi odpowiednie znaki. Np. róg obfitości pojawi się po nakreśleniu litery S, kula ognia to krótki poziomy zygzak, natomiast megabuch uaktywnimy pentagramem. Podobnie, czyli kreśląc odpowiedni gest, bierzemy na smycz chowańca (choć łatwiej jest po prostu nacisnąć L) czy też przywołujemy czynione przez niego cuda. Innym gestem jest anulowanie aktualnej czynności (np. „odłożenie" cudu i odzyskanie energii czy też spuszczenie chowańca ze smyczy) – wystarczy wtedy potrząsnąć energicznie ręką. Naprawdę jest to bardzo wygodne w użyciu i, co też istotne, dość widowiskowe.

W gruncie rzeczy można by obsługiwać grę jedynie przy pomocy myszy, klawiatura jednak bywa przydatna – choćby do ustalania punktów orientacyjnych jeszcze bardziej ułatwiających poruszanie się.

SIECIOWA INTEGRACJA

Gra w zaskakujący sposób wykorzystuje Internet. I bynajmniej nie mam na myśli trybu multiplayer – to rzecz tak oczywista, że niewarta wzmianki. Chodzi mi o coś zupełnie innego – serwis pogodowy oraz integrację z pocztą elektroniczną. Wyobraźcie sobie – gracie w B&W którąś godzinę z rzędu, zapominacie o bożym świecie (tzn. tym za oknem, niewykreowanym przez Was, o bogowie, w komputerze), wirtualna kraina zupełnie Was pochłonęła. A może by tak sprawdzić, czy przypadkiem nie nadeszła poczta? Nie ma sprawy – gra zrobi to za Was! I to nie wyświetlając jakieś tandetne okienka dialogowe. Nic z tych rzeczy. Jeśli tylko na serwerze pojawi się nowy e-mail, jeden z wieśniaków z macierzystej wioski zacznie machać, gdy tylko pojawisz się w pobliżu. Co ciekawe, osobnik taki przyjmie imię... nadawcy wiadomości! Co prawda, aby maila odczytać, trzeba wyskoczyć na chwilę do Windows, jednak sam pomysł jest genialny.

Jeśli natomiast korzystasz z MS Outlook (uwaga – nie dotyczy wersji Express!), gra może także przypisać poszczególnym wieśniakom imiona ludzi z Twojej listy adresowej. Tak więc po chwili wioska zaludni się samymi znajomymi...

Drugi bajer to informacja pogodowa. Po zarejestrowaniu się na oficjalnej stronie gry można podać miejsce swego pobytu. Od tej chwili po każdym uruchomieniu program będzie sprawdzał na firmowym serwerze prognozę pogody dla danego rejonu. W rezultacie w Edenie będzie panować właśnie taka pogoda, jak u Ciebie za oknem! Nie wiem jak Wam, ale mi w tym momencie szczęka opadła. Dziękuję, nie mam więcej pytań.

MÓJ PIERWSZY RAZ

Skoro zechcieliście przeczytać całą recenzję BLACK & WHITE, to zapewne zauważyliście, jaką ocenę dostał ten produkt. Nie jest to na naszych łamach przypadek częsty – wszakże niewiele jest gier ideałów (a przynajmniej takich, które do doskonałości zbliżyły się na grubość włosa), rocznie trafia się może jedna-dwie takie pozycje (o ile mamy dobry rok). Osobiście kryterium to stosuję jeszcze surowiej – podczas mej wieloletniej pracy recenzenta nigdy nie zdarzyło mi się jeszcze przyznać maksymalnej noty. W tym wypadku jednak doszedłem do wniosku, że jeśli ponownie dam „jedynie" dziewiątkę, to chyba nigdy już nie natrafię na grę zasługującą na uhonorowanie dziesiątką. Ktoś mógłby zarzucić, że B&W nie jest grą skończenie idealną. Owszem, miałby rację, nigdy jednak dzieło rąk ludzkich nie osiągnie absolutu. A dzieło pana Molyneux i spółki zbliżyło się do niego wystarczająco. Ot, i całe uzasadnienie. 10/10 i już. Dziękuję Peter i proszę o więcej.

Pooh

PS Biorąc pod uwagę, iż BLACK & WHITE jest grą ogromną, nie próbuję nawet sugerować, iż zgłębiłem wszelkie jej tajniki. Tak więc do tematu zapewne powrócimy – postaramy się przekazać więcej impresji towarzyszących grze pod dyktando zarówno jasnej, jak i ciemnej strony naszej natury.

Electronic Arts
www.bwgame.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 350, 64 MB RAM

OCENA: 10/10

WAŻNIEJSZE GRY AUTORSTWA PETERA MOLYNEUX:

Bullfrog:
1989 ....Populous
1990 ....Powermonger
1993 ....Populous 2: Trials of the Olympian Gods
1994 ....Syndicate
1994 ....Theme Park
1994 ....Magic Carpet
1995 ....Magic Carpet: The Hidden Worlds
1996 ....Magic Carpet 2
1996 ....Syndicate Wars
1997 ....Dungeon Keeper

Lionhead Studios:
200 ....Black & White

BLACK & WHITE W POLSCE

Na rodzimym rynku B&W wydany został w trzech (!) wersjach – to ewenement i absolutny rekord. Dwie pierwsze, Czarna i Biała, różnią się jedynie okładką, utrzymaną w jednym z dwu przeciwstawnych kolorów. Z kolei trzecia, kolekcjonerska, zawiera dodatkowo firmową koszulkę, tatuaż oraz cztery dyski z nowymi chowańcami – koniem, gepardem, gorylem i mandrylem. Wszystkie wersje są naturalnie w pełni spolszczone (i jest to spolszczenie na naprawdę wysokim poziomie). Kosztują odpowiednio około 120 i 150 zł.

Niedawna decyzja o zamknięciu mocno już zaawansowanego projektu gry OBI–WAN poważnie zaniepokoiła posiadaczy pecetów, a przez to i nadszarpnęła reputację firmy LucasArts. Wśród fanów zawrzało, bo przy tej okazji pojawiły się pogłoski, iż LucasArts Entertainment Company postawiło już na PC krzyżyk! By zdementować te rewelacje, postanowiono czym prędzej wydać jakiś znaczący tytuł właśnie na tę platformę. Najtańszym i w zasadzie najszybszym rozwiązaniem okazało się przekonwertowanie i wydanie BATTLE FOR NABOO – gry, którą dotychczas mogli cieszyć się posiadacze konsoli Nintendo 64. Konwersja wypadła znakomicie – szkoda tylko, że wersja PC nie została rozszerzona w stosunku do swego pierwowzoru ani o teksturkę.







BATTLE FOR NABOO można śmiało nazwać drugą częścią ROGUE SQUADRON (SS 64), w której to grze jako Luke Skywalker, szef słynnej formacji Rogue, walczyło się z siłami Imperium. Identycznie jak poprzednia część, tak i BATTLE FOR NABOO to typowa zręcznościowa strzelanka, w której sterujemy pojazdami znanymi z „Gwiezdnych Wojen". Obie gry łączy niemal wszystko: kategoria, twórcy (grupa programistów z Factor 5), a także zastosowane rozwiązania graficzne. To zaś, co różni obie produkcje, to inne realia historii „Gwiezdnych Wojen" i czas wydania. Niestety, w obu wypadkach zadziałało to na niekorzyść nowego tytułu.

BOHATER POTRZEBNY OD ZARAZ

Fabuła BFN opiera się na wydarzeniach z „Mrocznego Widma". Aby nie przerabiać ciągle tej samej bajki, tym razem inwazję sił Federacji Handlowej na pokojową planetę Naboo ukazano nam z perspektywy jednego z żołnierzy Królewskich Sił Bezpieczeństwa Naboo, Gavyna Sykesa. Wątek fabularny nie jest tu najmocniejszą stroną, miejscami wręcz razi infantylnością. Przez 15 kolejnych misji Gavyn wraz z kolegami ganiają swymi pojazdami po planecie, walczą z robotami bojowymi Federacji, uwalniają zakładników, rozwalają coś w kosmosie i tak na okrągło – aż po napisy końcowe. Jedynym w miarę ciekawym momentem jest pojawienie się intrygi Hutta Borvo. I tylko ten wątek odświeżył mi wspomnienie godzin spędzonych przy ROGUE SQUADRON. Wtedy też udało mi się mocniej zaangażować w rozgrywkę.

Bolączką „Mrocznego Widma", jak i większości produktów opartych na pierwszej części sagi Lucasa, zdaje się być brak porządnego bohatera, z którym można by się identyfikować. Dartha Vadera, Hana Solo czy Luke'a Skywalkera z oryginalnej gwiezdnej sagi kochali wszyscy, zaś bohaterowie nowej trylogii zdają się nie posiadać już takiego wyrazu (oprócz kontrowersyjnej postaci Jar Jar Binksa). Ta właśnie przypadłość wpływa również na słabszy odbiór BFN. Grając, nie wczuwamy się w postać, nie dajemy się wciągnąć w opisywane wydarzenia, kończymy misję i czujemy pustkę.

STRZEŻ SIĘ, FEDERACJO!

Porównując BATTLE FOR NABOO z ROGUE SQUADRON, można zauważyć, że modyfikacji uległ sposób ukazywania akcji. Dawniej opierała się ona tylko na walkach powietrznych i każdą misję rozgrywaliśmy właśnie z perspektywy podniebnych maszyn. Charakter wydarzeń na Naboo i znikoma liczba atrakcyjnych pojazdów latających zmusiła twórców do sięgnięcia po inne pomysły. Dlatego teraz w grze działamy także na lądzie i wodzie. Tu warto zaznaczyć, że dana misja niekoniecznie rozgrywa się tylko w jednym środowisku, bowiem dość często zdarzają się momenty, że docieramy do hangaru i – przykładowo – zmieniamy śmigacz na myśliwiec. W przestworzach króluje sylwetka żółtego myśliwca N–1 Naboo – w połowie pokrytego chromem, pojawia się też jego uboższy kuzyn – Police Cruiser i wersja Bomber. Z arsenału „bliższego gruntowi" otrzymujemy pojazdy takie jak Flash Speeder i Giant Speeder, różniące się od siebie przede wszystkim siłą ognia. Kolejny pojazd to Heavy STAP, czyli jednoosobowa platforma latająca, będąca konstrukcją zbliżoną do jednostek STAP. Jedna z misji rozgrywa się na wodzie i w tym środowisku poruszamy się federacyjnym poduszkowcem. Naszymi przeciwnikami są zautomatyzowane roboty bojowe Federacji w przeróżnych konfiguracjach: latających, pływających, chodzących, a nawet w wersji toczącej się. Podczas gry wszystkie jednostki przeciwnika oznaczane są czerwonymi kropkami na radarze.



PROSZĘ WYCIECZKI, OTO NABOO

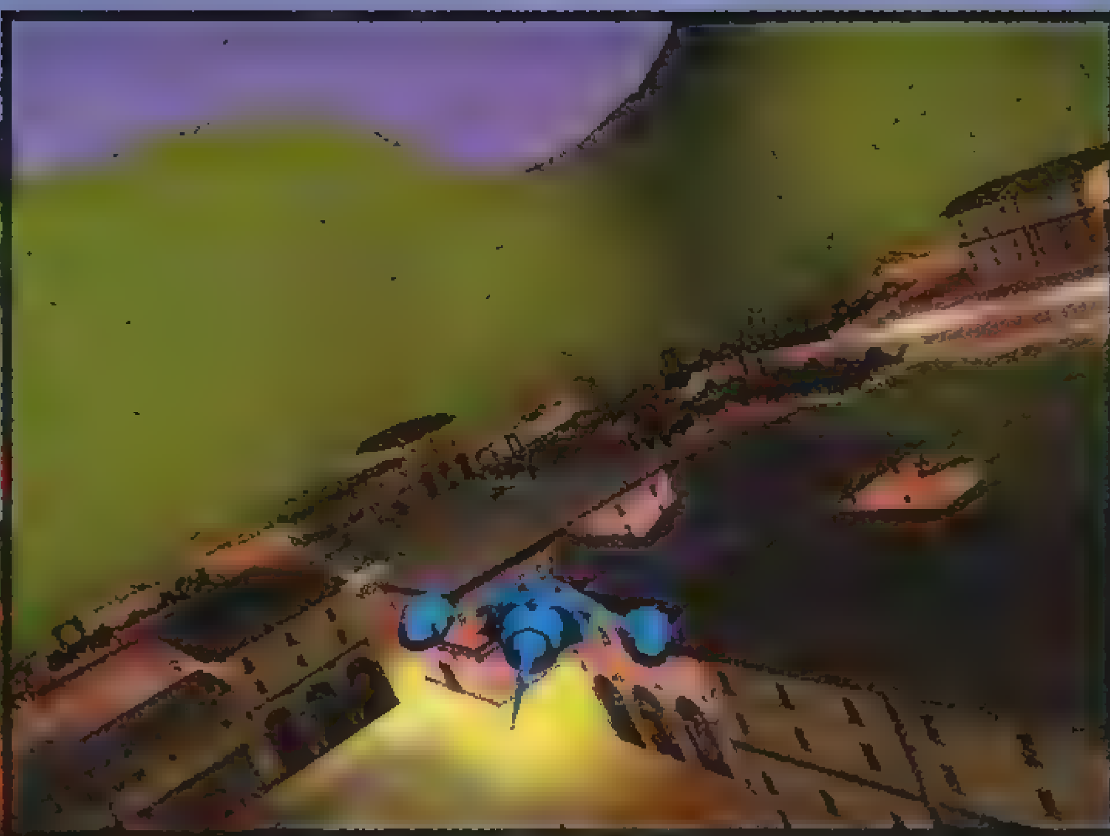
Jako że cała zabawa toczy się wokół inwazji na Naboo, to aby nie zanudzić graczy widokiem ciągle tych samych krajobrazów, twórcy postanowili wykorzystać całe bogactwo tej różnorodnej planety. Pierwsza misja rozgrywa się w jej stolicy, Theed. W filmie było to jedno z bardziej atrakcyjnych miejsc. Zrodzone w wyobraźni projektantów i wykonane przez speców od efektów specjalnych miasto zapierało dech w piersiach. Podziwiając tę wspaniałą architekturę, niemal wierzyło się w istnienie tego miejsca. Niestety, programistom z Factor 5 sztuczki tej nie udało się skopiować i tu nie ma przepychu na ekranach komputerów – Theed jest lokacją strasznie jednorodną. Gdyby nie szybka akcja, ciągłe mijanie tych samych kwadratowych budowli prędko mogłoby znużyć. Na szczęście po ukończeniu owej misji przenosimy się z dala od stolicy Naboo (jednakże nawet w plenerach pojawiające się budynki wyglądają odrażająco i wydają się nie na miejscu). Na otwartej przestrzeni zdecydowanie najlepiej prezentuje się wymodelowanie terenu. Praktycznie cały czas poruszamy się po mniejszych lub większych wzniesieniach, a siedząc za sterami maszyn latających przemykamy górskimi łańcuchami. Otoczenie jest miłe dla oka, ale podobnie jak w Theed brakuje mu różnorodności – roślinności jak na lekarstwo, czasami przeleci jakiś ptaszek i to wszystko. Dwie z misji toczą się w przestrzeni kosmicznej, która – o dziwo, wbrew zasadzie – jest moc-



STAR WARS EPISODE 1
BATTLE FOR NABOO

Od inwazji „Mrocznego Widma" trochę czasu już minęło, lecz LucasArts wciąż dostarcza nam kolejnych produktów bazujących na tym filmie. BATTLE FOR NABOO to następcą ROGUE SQUADRON – gry, która kiedyś zelektryzowała nie tylko fanów gwiezdnej sagi.





no ograniczona. W kosmosie odbywają się banalne rąbanki, a zabawę utrudnia radar, który wprowadza niezłe zamieszanie i nie pozwala zlokalizować przeciwnika w płaszczyźnie pionowej.

DEKORACJA I POŻEGNANIE

Od zawsze jedną z najmocniejszych stron gier spod znaku „Star Wars" była oprawa dźwiękowa. I tak jest również w przypadku opisywanego tu tytułu. Efekty dźwiękowe bazują na samplach użytych w filmie, podobnie jak fragmenty muzyczne, choć nie są to oryginalne nagrania zapisane na ścieżce audio.

Bez wątpienia najlepszym elementem BATTLE FOR NABOO jest błyskotliwa, szybka akcja. Od pierwszej chwili wydarzenia toczą się w błyskawicznym tempie i z monitora ani przez chwilę nie wieje nudą. Analogicznie do ROGUE SQUADRON także i w BFN każda misja nagradzana jest medalem, którego barwa uzależniona jest od uzyskanego wyniku. A na wynik składają się m.in.: skuteczność, czas ukończenia misji czy też odnalezione bonusy. To „polowanie na rezultat" sprawia, że emocje zaskakująco szybko rosną. Wytrwałość i zaangażowanie (albo jak kto woli – szaleńcza zręczność) pozwalają zdobyć medale o barwie złotej, a te stanowią przepustkę do trzech ukrytych misji i jednego pojazdu – Sith Infiltratora – potężnej maszyny należącej do Dartha Maula. Co prawda, zadanie to nie należy do łatwych, ale dodatkowe atrakcje są niezłą rekompensatą za trud.







BATTLE FOR NABOO ciężko jest wystawić jednoznaczną ocenę. Mało atrakcyjna fabuła, rozgrywka wciągająca jedynie zręcznościowych zapaleńców i nie nadzwyczajna oprawa nie są tym, czego oczekiwaliśmy po tej grze. A winić za ten stan rzeczy można tylko twórców, którzy – zdaje się – poszli na łatwiznę. Co by nie mówić, możliwości graficzne Nintendo 64 już dawno są mniejsze niż te oferowane przez potężne karty pecetów i bez wyraźnych udoskonaleń zabieg konwersji z konsoli na PC musiał zakończyć się takim rezultatem. Jedynym atutem takiego rozwiązania są niewielkie wymagania, tj. Pentium II 233 i 8–MB karta graficzna z akceleracją.

Z ciężkim sercem muszę stwierdzić, że czasy, kiedy to każda gra oparta na motywach „Gwiezdnych Wojen" była światowym hitem, minęły wraz z pojawieniem się kolejnych średniej jakości tytułów. I nie jest to bynajmniej tylko wina Epizodu I – tego, że nie ma on magii oryginalnej trylogii – bo przykład klęski o nazwie FORCE COMMANDER podważa tę hipotezę. Odpowiedź wydaje się leżeć u źródła, czyli w siedzibie LucasArts, gdzie już od dłuższego czasu nie projektuje się gier, a jedynie bazuje na produktach tworzonych przez mniejsze grupy programistów. Bądźmy jednak dobrej myśli, bo na horyzoncie widać oznaki lepszych czasów, a kolejne tytuły spod znaku „Star Wars" tworzą dla LEC tacy potentaci jak Bioware i Raven. Moc jeszcze zarządzi na rynku gier komputerowych!

Rif

PS Fani „Gwiezdnych Wojen" tradycyjnie mogą podnieść ocenę o jedno oczko.

Lucas Arts
www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 233, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

Była sobie kraina osadzona w świecie fantasy. Jej mieszkańcy rozwijali swoją wiedzę i umiejętności magiczne. Życie płynęło im sielsko i spokojnie. Aż pojawiła się chmura meteorytów i zapragnęła połączyć się z tym wspaniałym światem. Ognisty deszcz zdewastował królestwo Twoich rodziców i uczynił Cię sierotą, a towarzyszące mu eksplozje otworzyły przejścia do światów podziemi. Wypełzły różne paskudztwa i rozpoczął się exodus spokojnych mieszkańców. Musisz podźwignąć królestwo ze zgliszcz, zjednoczyć lud i poprowadzić go przeciwko najeźdźcy.

Od czasu DUNE 2 wśród wielbicieli strategii zawrzało. Jedni przerzucili się na RTS, drudzy zostali przy heksach, turach i długich rozmyślaniach. Ale wreszcie jest szansa na powrót do źródeł! Oto gra łączącą elementy strategii turowej i real time.

TYPOLOGIA

Ta gra łączy w sobie elementy typowej turowej strategii ekonomicznej (np. MASTER OF MAGIC, AGE OF WONDERS) i RTS–u (WARCRAFT, AGE OF EMPIRES). Wychodzi z tego bardzo przyjemna, nowatorska produkcja, zawierająca wszystkie zalety obu gatunków, a zarazem mająca minimalną ilości ich wad. Długo zastanawiałem się, czy jest tu więcej z klasycznej strategii, czy też RTS–u. Ostatecznie, stwierdziłem, że jest tego mniej więcej pół na pół. Ale że potrzebny jest jakiś punkt odniesienia, zdecydowałem się traktować KOHANA jako nowatorską grę czasu rzeczywistego.

MAPA

Wszystko rozgrywa się tu na strategicznej mapie, przedstawionej w rzucie izometrycznym. Na niej są nasze piękne metropolie, neutralne budowle, które dostarczają dodatkowych surowców, obrzydliwie posesje wroga i jego patrole. Wszystko jak w klasycznej turowej strategii ekonomicznej. By graczowi nie zaprzątać głowy przestrzennym rozplanowaniem miast, wszystkie wewnętrzne instalacje są sprowadzone do bardzo wyrazistych ikonek i rozwijanych menusów. Wystarczy je kliknąć, by rozpocząć budowę, uzyskać informacje o profitach z działalności czy sprzedać lub ulepszyć istniejące już budowle.

Takie rozwiązanie ma wiele plusów. Wszystko jest przejrzyste, łatwo zorientować się w sytuacji, a więc i proces decyzjny wielce się skraca. W połączeniu z wspomnianymi już elementami znacznie redukuje to czas potrzebny do zarządzania włościami i umożliwia skupienie się na części „bitewnej". Ponieważ miasta reprezentowane są na planszy strategicznej tylko przez jeden obiekt, nie zajmują na niej dużo miejsca. A to z kolei zapewnia wiele terenu na ruchy wojsk i taktyczne „podchody". Niestety, ma to również wady. Brak możliwości zaatakowania konkretnej struktury wewnątrz osady znacznie zmniejsza możliwości strategiczno–taktyczne. Rajdy małymi grupkami na pozycje wroga, w celu zniszczenia konkretnej budowli (np. koszar), są tu niemożliwe. Gracze lubiący podziwiać swoje królestwa również mogą czuć się zawiedzeni.

ARCHITEKTURA RTS

Większość budowli dostarcza któregoś z surowców (tartak – drewna, kamieniołom – kamienia, kuźnia – stali itd.). Każdą strukturę można rozbudowywać tak, by w szybszym tempie dostarczała danego materiału (np. w przypadku tartaku – 10 jednostek drewna na minutę zamiast 6) lub dawała jakieś dodatkowe profity. Np. bank – jedna z możliwości rozwoju targowiska – do-







starcza mniej złota niż wymienione, ale za to w przeciwieństwie do niego nie zabiera co minutę sporej porcji surowców. Każda z budowli ma kilka dróg rozwoju, tak więc gracz ma spore pole do popisu i może dostosować swoje posiadłości do wymagań, jakie stawia przed nim teatr działań.

Wszystko to brzmi tak, jakbym opisywał klasyczną grę ekonomiczno–strategiczną.

KOHAN
IMMORTAL SOVEREIGNS

Zastanawiają Cię jednak pewnie stwierdzenia typu „na minutę". Tak, tak! To nie pomyłka. Cała gra toczy się bowiem w czasie rzeczywistym! Surowce zasilają Twoje magazyny nieustannym strumieniem (ilość na minutę jest tylko orientacyjna). Jeśli każesz wznieść jakąś budowlę, to pojawi się powoli zapełniający się pasek postępu robót. Wreszcie jednostki bojowe – one naprawdę chodzą po planszy i nawet widać ruchy ich maleńkich nóżek. Wszystko jak w RTS–ie.

DOWÓDCY

Sprawy militarne rozwiązane są bardzo ciekawie i mimo zastosowania czasu rzeczywistego walczy się zupełnie inaczej niż w klasycznym RTS–ie. Przede wszystkim potyczki są bardziej strategiczne. Nie da się wyprodukować chmary jednostek i wysłać na wroga w nadziei, że po tym, jak przetoczy się przez planszę, nie zostanie na niej nic żywego i misja zostanie zaliczona. Tu trzeba formować małe oddziałki, których wartość bojowa wcale nie jest sumą wartości wchodzących w ich skład żołnierzy, lecz może być większa lub mniejsza w zależności od tego, w jaki sposób ich dobierzesz.



Należy zacząć od dowódcy. W prawdzie ten koleś sam mieczem nie macha i tylko komendy wydaje, ale mimo wszystko jest najważniejszy. On to bowiem w znacznej mierze odpowiada za morale oddziału. Te zaś z różną szybkością zmniejsza się w czasie bitwy. Gdy spadnie zbytnio, to chłopaki wezmą nogi za pas i dadzą się wyrżnąć przeciwnikowi. Różni generałowie dają również różne premie (dopałki) swoim żołnierzom. Jedni są specjalistami od logistyki i sprawiają, że podkomendni szybciej chodzą, inni liznęli trochę magii i znają parę zaklęć. Mogą być np. błogosławieni, co znacznie poprawi zdolności bojowe ich podkomendnych. O dowódców trzeba dbać również z innych względów.

Przede wszystkim zdobywają oni doświadczenie. Jego poziom po pewnym czasie staje się wprost proporcjonalny do umiejętności. Dobry dowódca sprawi, że wygrasz bitwę, nawet jeśli wojsko będziesz miał gorsze od przeciwnika. Sporą część dowódców stanowią również postacie ważne dla fabuły i jeśli ich stracisz, to możesz być zmuszony zaczynać od początku.

W SZEREGU NA BÓJ

Gdy wybierzesz już dowódcę, ustawiasz cztery jednostki pierwszej linii i dwie wsparcia. A wybór masz spośród kilkudziesięciu różnych klas (jeźdźcy, piechota, magowie etc.), poziomów (zwykli piechurzy w skórzanych zbrojach z włóczniami, ale i zakuci w stal rycerze; zwykli „kuglarze", ale również potężni magowie) i cen (a jakże!). Decyzja co do oddziałów liniowych jest najważniejsza. Przede wszystkim wszystkie cztery muszą być takie same (odgórny wymóg gry) i potrafić poradzić sobie w zwarciu (przyjmą na siebie ciężar uderzenia przeciwnika). Jednostki wsparcia mogą być już reprezentowane przez dwie różne (pojedyncze) figurki, które będą chronione przed „dostępem" wroga. Nie będzie się więc liczyła ich wytrzymałość, lecz na plan pierwszy wysuną dodatkowe zdolności, takie jak łucznictwo (strzała wystrzelona zza pleców ma ogromną moc), magia (piorun jeszcze większą) czy znajomość lasu (pozwalająca na szybsze pokonywanie gęstwin).

Tak skonstruowany odział porusza się zwartą, ściśle zdefiniowaną formacją. Od niej to zależy jego szybkość oraz zdolności obronne. Nie ma więc problemów z rozsypywaniem się szyku i koniecznością ciągłego klikania. Tu wystarczy podać punkt docelowy i poczekać.

„NIE NOSZĄ LAMPASÓW..."

Grafika nie jest tu może za piękna, ale za to spełnia jeden podstawowy warunek – jest funkcjonalna. Wszystko dobrze widać i w oka mgnieniu można połapać się w sytuacji. A o to przecież chodzi! Podobnie jest z oprawą audio. Symfonii to my tu nie usłyszymy, ale za to idąca w tle muzyczka łatwo wpada w ucho i uprzyjemnia rozgrywkę – i co najważniejsze nie nuży. Zaś odgłosy dobrze dopasowano do wykonywanych czynności. Niejednokrotnie to właśnie szczęk oręża ostrzegł mnie, że gdzieś toczy się bitwa.

Grę KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS w sumie oceniam dość wysoko. To naprawdę świetny produkt. Zmuszający do myślenia jak strategia turowa, a jednocześnie zapewniający szybką i wartką akcję jak RTS.

Ator

Strategy First
www.kohan.net

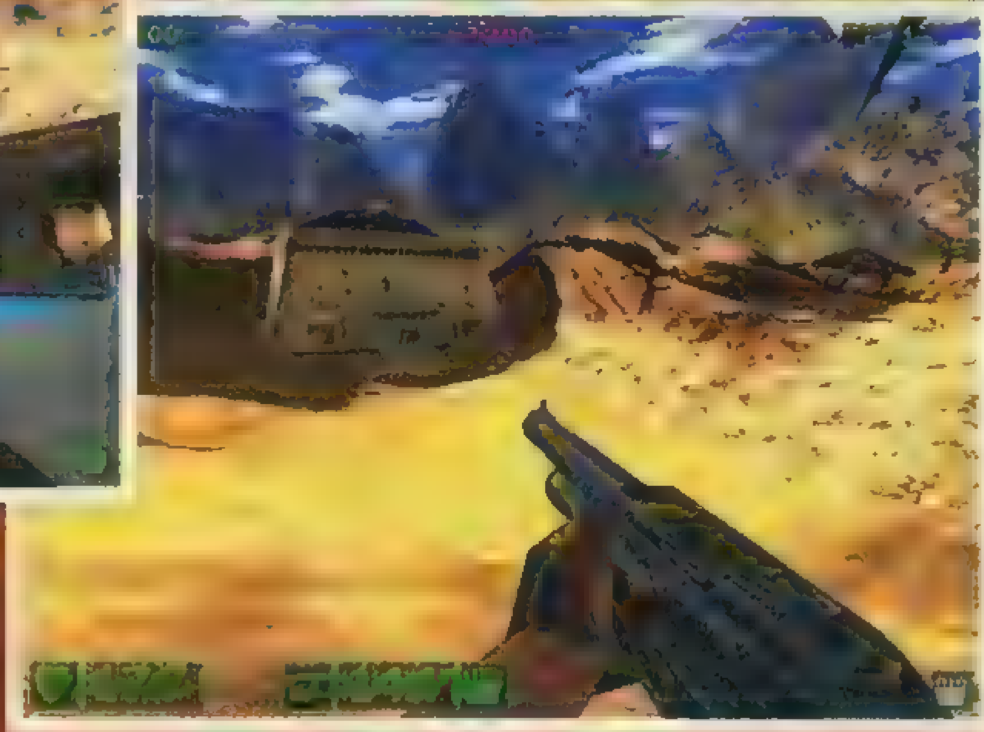
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 233, 64 MB RAM**

OCENA: 7/10











Według chłopaków z chorwackiej grupy Croteam starożytni Egipcjanie mieli kontakt z Obcymi. Konkretnie z Syrianami. Emisariusze owej rasy przybyli na Ziemię, wyciągnęli naszych przodków z jaskiń, dali im koło, ogień, pobudowali piramidy i... znikli. Ich rodzinny świat zniszczyła tajemnicza, obdarzona nadprzyrodzoną mocą istota. Pozostawili jednak informacje, dzięki którym zbudowaliśmy statki kosmiczne. Jedna z pierwszych ekspedycji została wysłana do układu Syriusza – a nuż zostało tam coś po naszych mentorach?

Niestety. Pozostała tylko owa nadistota, niszcząca wszystko, co się jej nawinie. Ostatnią nadzieją ludzkości staje się Sam „Serious" Stone – komandos, który przy pomocy syriańskiego wehikułu czasu przeniesie się w przeszłość, aby pokonać zło, zanim urośnie ono w siłę. Wskakujesz więc do wehikułu, otacza Cię migoczące pole i już jesteś w starożytnym Egipcie, w świątyni Abu Simbel. Czas stanąć do walki!

CHORWACKA TECHNIKA

Oryginalny engine Croteamu jest doskonały! Prace nad nim trwały około 3 lat, ale udało się. Jest wydajny i elastyczny, niezły nawet na słabszym sprzęcie. Dobrze obsługuje tak plener, jak i wnętrza. Efekty świetlne towarzyszące użyciu broni (niezbyt licznej: klasyczne kulomioty, wyrzutnie rakiet i broń energetyczna) stoją na wysokim poziomie, podobnie zjawiska atmosferyczne. Dobrze zaprojektowano wzrost rozdzielczości tekstury przy zbliżaniu się do obiektów.

Przy większości modeli przeciwników graficy się postarali. Szkieletowy „koń" czy syriański „byk" to arcydziełka – zwrotne, szybkie, wprost rozsadza je energia. Niezłe jest też wielkie zielone monstrum – miotające magiczne kule, które latają w poszukiwaniu Sama. Tym bardziej dziwi obecność kilku takich przeciwników jak beczkowaty tułów–cyklop, który przypominał mi monstra z DOOMA.

Poziomy, choć może nie rzucają na kolana tak jak modele przeciwników, zaplanowano ze smakiem. Są doskonale teksturowane i mają ten niesamowity „egipski" klimat. Szkoda trochę, że niektóre elementy powtarzają się (np. świątynie), a wiele lokacji nie uwzględnia wszystkich możliwości ruchu w przestrzeni – zapomnijcie o windach, drabinach czy skomplikowanych układach przełączników. Ale cóż, nie można mieć wszystkiego. Przez cały czas gracz prowadzony jest za rękę, akcja jest stuprocentowo liniowa, prosta jak tor pocisków z potężnego guna Sama. Można znaleźć sporo sekretnych lokacji, jednak główna oś akcji pozbawiona jest wątków pobocznych, które w tym wypadku i tak nie miałyby znaczenia – wszak tu chodzi o szybką i gorącą akcję. Wraz z grą dostajemy rozbudowany edytor – ten powinien zadowolić malkontentów. W rękach obeznanych z modelowaniem 3D będzie to użyteczne narzędzie.

W KAZAMATACH

Ta gra to czysta akcja! 100% nie skrępowanej rozwałki! Nie trzeba wysilać zmęczonych szarych komórek jakimiś niepotrzebnymi zagadkami. Można za to z powodzeniem odreagować stresy! Zawęża to nieco krąg odbiorców, ale kto z nas nie lubi się odprężyć?



Gra składa się z dwu wzajemnie przeplatających się części. Pierwsza z nich rozgrywa się w wąskich przejściach świątyń, podziemnych korytarzach czy też sieci kanałów. Liczy się przede wszystkim zaskoczenie, wróg może czaić się za każdym zakrętem. Do tego dochodzi kilka lokacji–perełek. Np. wielka, poprzeszywana kolumnami komnata. Cała okolica jest zasnuta mgłą, widoczność ograniczona do kilku metrów. Nie widzisz, co kryje się w głębi, słyszysz tylko stukot kopyt zbliżających się widmowych koni. Nagle monstra jedno po drugim wyskakują z oparów, nie możesz ich namierzyć, znikają tak szybko, jak się pojawiły...







SERIOUS SAM

Zapewne zanim dotarliście do tych słów, to już rzuciliście okiem na screeny, ozdabiające tę stronę. I jak Wam się zdaje, czy to Q3, czy UT? I tu Was zaskoczę – SERIUOS SAM działa na swoim własnym, oryginalnym silniku!

I POD CHMURKĄ

Druga, zdecydowanie przeważająca składowa gry to otwarta przestrzeń. Wielkie podwórce świątynne, pustynia, przedmieścia. Tutaj postawiono na ilość. Wygląda to następująco – dochodzisz do połowy pustego i podejrzanie spokojnego placu, muzyka przyspiesza (oprawę dźwiękową nieźle dopasowano do rytmu akcji) i z zaułków wylewają się przeciwnicy. Fala za falą – wystarczy uchylać się przed pociskami i likwidować napastników (przyznam, że nieźle zrealizowanych). Mamy tu zarówno klasycznych piechurów naparzających z broni ręcznej, jak i eksplodujących przy bliższym kontakcie samobójców, wspomniane widmowe „konie" czy też owe potężne „byki" – jeśli wydawało się Wam, iż jeden jest trudny do ubicia, to zaczekajcie na rozwałkę u stóp Wielkiej Piramidy. Do tego moje ulubione „żaby". Przyznam, że taki nieprzyjaciel to rzadki gość w grach FPP – rój kicających ropuch eksplodujących u celu. Jedna nie jest w stanie zaskoczyć. Ale kiedy nagle pojawi się ich setka... Tylko minigun, ustawiony na ogień ciągły, może pomóc.

Wszystko fajnie, szkoda jednak, że twórcy nie wprowadzili większego urozmaicenia. Nawet w najgorętszym ogniu walki można po jakimś czasie odczuć znużenie. Strzelamy, strzelamy – a oni i tak nadal atakują. Owszem, można być pod wrażeniem wydajności silnika, który bez problemu dźwiga po kilkadziesiąt modeli naraz, jednak podziw dla techniki to jedno, a monotonia to drugie. Chwilami marzyłem o jakiejś atomówce, która za jednym zamachem rozwaliłaby całe te towarzystwo – żebym tylko mógł już pójść dalej... A może właśnie o to chodzi – grać w nich, ile wlezie, do bólu? Aż poczuje się pod palcami rozgrzaną kolbę plującego ogniem działka?

Brakowało mi tylko poważniejszych bossów. W zasadzie jest tylko jeden – pod koniec gry, za świątynią w Luksorze. Faktycznie, ten olbrzym wielkości Pałacu Kultury robi wrażenie (zwłaszcza na tle zbliżającego się statku kosmicznego). Jednak dlaczego jest on tak osamotniony?

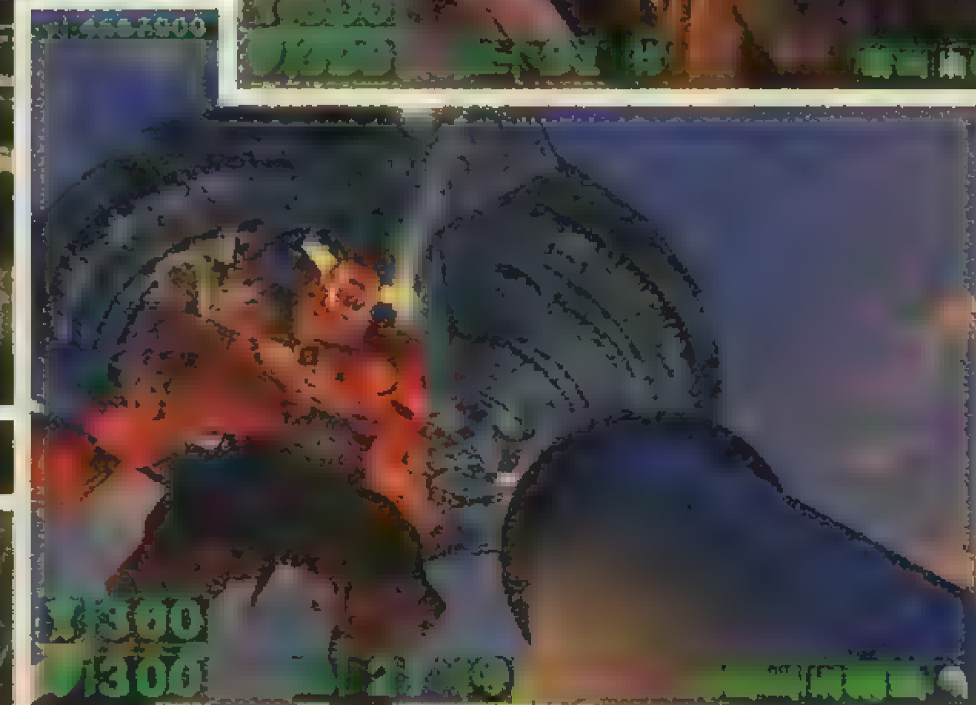


JEDNYM SŁOWEM

SERIOUS SAM dysponuje olbrzymim potencjałem dzięki swemu doskonałemu engine'owi. Pozwala się wyluzować, cieszy doskonałą grafiką, zawiera kilka naprawdę niezłych pomysłów. A sądząc po zakończeniu, wkrótce możemy spodziewać się kontynuacji... Jeśli twórcy gry dopracują jej drugą część, wzbogacając o nowe wątki czy nieco zawyżając przeciwnikom ich iloraz inteligencji, to będzie prawdziwa masakra!

Oczywiście SERIOUS SAM jest grą dla tych, dla których liczy się przede wszystkim jatka. Miłośnicy szachów niech lepiej pograją w szachy;)







Pooh

Take 2 Games
www.croteam.com
DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8/10



OFF-ROAD

Wyścigi po bezdrożach to rodzaj zabawy zarezerwowanej dla bardziej majętnej części społeczeństwa. Choć z drugiej strony, trudno się spodziewać, żeby ktoś chciał zapuszczać się do lasu, siedząc w środku luksusowego auta pokroju Audi Offroad czy Mercedesa ML. Cóż, prawdziwe terenówki możemy oglądać tylko w katalogach reklamowych i programach motoryzacyjnych (najlepiej na jakimś zachodnim kanale), a żeby znaleźć się za ich kierownicą, najłatwiej (i najtaniej) jest kupić grę komputerową.

Nowa propozycja firmy Rage Software jest przeznaczona dla typowego kierowcy dzisiejszych czasów – zaczadzonego, znerwicowanego i przeklinającego korki uliczne. Propozycja szaleńczej jazdy po bezdrożach, jedynie w towarzystwie kilku innych maszyn, jest nie do odrzucenia. Czekające na gracza samochody typu buggy to swego rodzaju zachęta i jednocześnie obietnica przedniej zabawy w OFFROAD.

OD ZERA DO BOHATERA

Gra została zrealizowana w typowy dla tego typu produkcji sposób.



Do wyboru są cztery opcje: time attack (walka na czas), challenge (pojedynczy wyścig), championship (mistrzostwa) i multiplayer. Mistrzostwa, jako tryb najbardziej rozbudowany, stanowią o wizerunku całej gry. To właśnie tu na przestrzeni kolejnych sezonów będzie można poprowadzić swą karierę zawodowego kierowcy tak, by od zera urosnąć do bohatera.

Na starcie tej drogi do sławy znajduje się 4 liga. Tu będzie zbierał pierwsze szlify każdy początkujący gracz. Wygrane wyścigi – oprócz niewątpliwej satysfakcji – przyniosą awans w hierarchii zawodów, a przede wszystkim – oferty nawiązania współpracy z klanami motoryzacyjnymi.

OBOWIĄZKI KONTRAKTOWEGO

Podpisanie kontraktu ma wiele plusów, np. dostęp do lepszych samochodów i pełne wsparcie nowinkami technologicznymi (nowe jednostki napędowe, elementy zawieszenia etc.). Wiąże się to jednak także z nowymi obowiązkami. Jak w życiu – nic nie ma darmo. Kontrahenci spełnią swe obietnice jedynie pod warunkiem, że i gracz wywiąże się ze swych zobowiązań (zazwyczaj chodzi o zajęcie odpowiedniego miejsca na mecie).

I wszystko byłoby cacy, gdyby... autorzy dali graczowi więcej swobody w podejmowaniu decyzji! Co z tego, że pojawiają się nowe gadżety usprawniające samochód, skoro są one przydzielane na zasadzie „masz i się z tego ciesz"? Podobnie jest z wyborem pracodawcy – jeżeli nadarzy się okazja wyboru, to zazwyczaj pomiędzy dwoma ekipami (na podobnych warunkach i z podobnej klasy pojazdami). Szkoda, bo to dość skutecznie podcina skrzydła zabawie.



PODSKOKI NA MULDACH

Jazda samochodem opiera się na modelu czysto zręcznościowym. Pasuje to do ogólnego klimatu OFFROAD i na krótką metę wydaje się być bardzo zabawne. Podczas wyścigu gracz zaprząta sobie głowę jedynie tym, kto wyżej wyskoczy na muldzie i gdzie jest najbliższy skrót, który pozwoli wyprzedzić konkurencję. Niestety, po kilku godzinach widok samochodziku, rozkosznie podskakującego na nierównościach terenu, już nie wystarcza. Gra powoli zaczyna robić się nudna, a jedyne emocje z nią związane to te, które dotyczą bolącego palca, odpowiedzialnego za wciskanie klawisza przyspieszenia. Tak na dobrą sprawę, przez cały czas zabawy można by nie zdejmować go z klawiatury.

Całą sytuację po trosze ratują przemyślnie skonstruowane trasy – pełne różnej maści przeszkód terenowych i ukrytych ścieżek, które podczas pokonywania danego etapu pozwalają na zaoszczędzenie cennych sekund. Jednak element ten nie jest w stanie tak do końca zrekompensować pozostałych wpadek, jakich nie ustrzegli się autorzy OFFROAD. Choć całość ładnie wygląda w teorii i niezgorzej na screenach, to w rzeczywistości gra pozbawiona jest tego czegoś, co pozwoliłoby cieszyć się nią dłużej niż przez jeden wieczór.

TEG



Rage Software
www.rage.com/offroad

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 3/10



HOSTILE WATER
ANTAEUS RISING

Pamiętacie INCOMING? Kiedy ta gra pojawiła się jakieś trzy lata temu, to nieźle namieszała. Na owe czasy była najlepiej opracowaną strzelaniną. Różne rodzaje pojazdów, wspaniałe efekty świetlne – konkurencja o takich mogła tylko pomarzyć. Zresztą, do dziś należą one do ścisłej czołówki. Jednak samej grze zarzucano przesadną płytkość i spore ograniczenia. Dlaczego o tym wspominam? Otóż firma Rage wzięła sobie do serca uwagi graczy i w HOSTILE WATERS połączyła zalety INCOMING z solidną porcją nowych rozwiązań. Rezultat robi wrażenie.

Mamy rok 2032. Era wojen (w naszym tego słowa znaczeniu) dobiegła końca. Na polach bitew nie giną już ludzie. Maszynami steruje sztuczna inteligencja – a właściwie polegli żołnierze, których świadomość w chwili śmierci została skopiowana przy pomocy modułu zwanego SoulCatcher. Na świecie panuje pokój. Oczywiście, nie wszystkim taka sytuacja odpowiada – grupa dawnych wojennych bonzów przygotowuje zarzewie nowego, niezwykle zyskownego konfliktu. Musisz temu zapobiec. Akcja gry toczy się wśród wysepek Oceanu Spokojnego. Na jednej z nich kwaterę główną mają Twoi przeciwnicy. Tam też wydobyto z dna oceanu i skierowano do naprawy Twój okręt, Antaeus. Po naprawie w suchym doku będzie on gotowy do walki.

Do dyspozycji gracza oddano 13 różnych rodzajów jednostek (z tego 11 można kontrolować): wozy techniczne, (zbierają energię i naprawiają uszkodzone maszyny), śmigłowce transportowe i szturmowe, poduszkowce, samoloty oraz czołgi. Nie jest to może wybór oszałamiający, ale zapewniam, że wystarczający. Wyposażenie także jest dość klasyczne: działka, wyrzutnie rakiet, lasery, impuls elektromagnetyczny. Raczej bez nowości.

Kwestię zarządzania surowcami oraz produkcji rozwiązano w najprostszy z możliwych sposobów. Znaleziony złom przekształcasz w energię, dzięki której nanoroboty konstrukcyjne są w stanie stworzyć dowolny obiekt (jeśli tylko masz jego plany).

LEPSZA NIŻ BATTLEZONE?

HOSTILE WATERS należy do tej samej grupy, co obsypywana nagrodami BATTLEZONE, czyli jest to strategiczna gra akcji. Mamy tu dostęp do



ekranu taktycznego, na którym można wydawać polecenia jednostkom, jednak ich wykonanie obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby – jak w klasycznej strzelance. W zasadzie, gracz może ograniczyć się do funkcji głównodowodzącego, zlecając wykonanie zadania modułom SI poszczególnych jednostek. Jeśli jednak chce (a zapewniam, że zechce), może przejąć kontrolę nad każdą z nich i rzucić się w wir walki.

Połączenie tych dwu elementów zrealizowano po prostu rewelacyjnie! Nie przypuszczałem, że powiem coś takiego po doświadczeniach związanych z BATTLEZONE. Cóż – przyznaję, że pod względem interfejsu oraz sposobu sterowania HW jest po prostu lepszą grą. Załóżmy, że masz na ekranie czołg Salamandra, a chcesz wydać rozkazy dla śmigłowca Hornet. Wciskasz odpowiadający mu przycisk (powiedzmy „2") i pojawia się on w okienku podglądu. Możesz teraz zlecić mu zaatakowanie celu, eskortę czy też powrót na lotniskowiec. Po ponownym naciśnięciu „2" przełączasz podgląd na Horneta, zmienia się także nieco zestaw poleceń. Jeśli natomiast naciśniesz „S", przejmujesz kontrolę nad maszyną. Gdy z kolei przełączysz podgląd na inną jednostkę, kontrolę nad Hornetem obejmie ponownie jego SI. Banalnie proste, a równocześnie genialne.



ŚWIATŁO I DŹWIĘK

Do tego dochodzi oprawa graficzna. Może nie tak oszałamiająca jak np. w SACRIFICE czy też kolejnych wcieleniach QUAKE'A 3, ale z całą pewnością solidnie wykonana i najwyższej jakości. Efekty świetlne, modele pojazdów, eksplozje – wszystko to cieszy oczy. A takie perełki jak łuski sypiące się z szybkostrzelnych działek potęgują tylko pozytywne wrażenie.

I ostatni element – oprawa dźwiękowa. U innych często traktowana po macoszemu, tutaj wspina się na wyżyny. Cudownie zrealizowano zwłaszcza dialogi pilotów. Ma się wrażenie, że to rozmawiają prawdziwi, żywi ludzie – kłócący się, proszący o wsparcie czy też klnący po nieudanej misji.



Przyznam, że kiedy siadałem do HOSTILE WATERS, nie miałem zbyt wygórowanych oczekiwań. Ot, kolejna głupawa strzelanina... A tu szok! Toż to jedna z ciekawszych gier, w jakie grałem w przeciągu ostatniego roku! Może nadal (podobnie jak INCOMING) niezbyt rozbudowana, ale z całą pewnością warta uwagi.

Pooh

Inerplay
www.antaeusrising.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8/10



Począwszy od końca roku 1999 dla fanów „Star Treka" nastały dobre czasy. Co kilka miesięcy pojawiały się stojące na wysokim poziomie, osadzone w ich ukochanym wszechświecie gry. THE FALLEN, ELITE FORCE, ARMADA, STARFLEET COMMAND – nigdy w historii tak wiele dobrych gier trekowych nie pojawiło się w tak krótkim czasie.

Tym razem Activision, firma na dobre związana z ST, postanowiła zmierzyć się z nowym gatunkiem – strategiczną grą akcji. Wziąć co lepsze elementy z COMMANDOS (sposób rozgrywania misji, „stożki wzroku", charakterystyczne wyposażenie przypisane do postaci), może także DIABLO czy RAINBOW SIX, wymieszać je i doprawić elementami ikonografii miłej sercu każdego trekkera.

Akcja gry toczy się po zakończeniu wojny z Dominium. Federacja wyszła z niej mocno osłabiona i teraz podatna jest na wszelakie zagrożenia. Oficerowie Floty tracą wiarę w siłę swej armii. Przygotowywane są alternatywne metody rozwiązywania konfliktów, tłumienia ich w zarodku. Postanowiono m.in. utworzyć grupę do zadań specjalnych, składającą się z doskonale przeszkolonych komandosów, przerzucanych z jednego krańca Kwadrantu do drugiego na pokładzie tajnego statku USS Incursion. Dowództwo grupy powierzono kapitanowi Markusowi Refelianowi.

Jak to się dziwnie w grach zdarza, jego oddział zakończył szkolenie akurat na czas. Pojawiło się bowiem nowe zagrożenie – wydaje się, iż część najwyższych oficerów Floty spiskuje i przygotowuje przewrót. Co dziwniejsze, są oni najprawdopodobniej na usługach Romulan, gdyż posługują się technologią dalece przewyższającą możliwości techniczne Federacji.

KAMERA, AKCJA!

Rozdzielczość grafiki została ograniczona do 640x480. Nie mam pojęcia dlaczego. Czyżby w celu ograniczenia wymagań sprzętowych? Być może, jednak w dzisiejszych czasach brak wyższych rozdzielczości to poważne niedopatrzenie. Na pole akcji patrzymy pod kątem ok. 90 stopni, podobnie jak we wspomnianych COMMANDOS czy DIABLO. Otoczenie to w pełni wyrenderowane tło, na którym poruszają się bitmapy postaci. Istnieje możliwość przybliżania lub oddalania planszy, jednak w zasadzie przydatne będzie tylko to drugie, gdyż na zbliżeniach pojawia się koszmarna pikseloza. Niestety, tak to już jest przy w pełni programowych silnikach. Dodatkowo przeszkadza brak możliwości zmiany perspektywy, niemożność obrócenia pola akcji. Wiem, że jest to dość powszechna przypadłość tego typu gier, ale gdyby tak graficy do spółki z koderami nieco bardziej się postarali...

Przyjrzyjmy się akcji. Spodziewacie się może skomplikowanych operacji taktycznych, wyrafinowanego tańca członków grupy przy wykonywaniu powierzonych im zadań? No cóż, nie jest tak do końca. Owszem, można grać w ten sposób. Bardzo często podczas odprawy słyszymy, iż drugorzędnym warunkiem powodzenia jest uniknięcie wykrycia przez strażników. Otóż to – drugorzędnym. Czyli jeśli któryś ze strażników zauważy nas dziesięć sekund po rozpoczęciu misji i powiadomi całą bazę, a my będziemy musieli po trupach przedzierać się do wyjścia, to i tak nic złego się nie stanie. Ot, nie zasłużymy na dodatkową pochwałę, ale zadanie i tak będzie wykonane. Owszem, istnieją wyjątki, jak choćby akcja na terenie Szkoły Floty, gdzie żadnemu ze studentów włos z głowy spaść nie może, ale to nadzwyczaj rzadkie przypadki. Powiecie, że przecież jest to gra wojenna, w której to likwidacja przeciwników stoi na porządku dziennym. Zgoda, czy musi to od razu oznaczać rozwalankę w stylu jatek FPP? A w ten sposób najłatwiej i najszybciej można przejść całą grę!



CIĘŻKIE ŻYCIE KOMANDOSA

Podczas większości z siedemnastu misji naszym zadaniem jest przełączenie niezliczonej liczby przełączników, włączających (lub wyłączających) kluczowe elementy otoczenia – bariery siłowe, mosty, generatory pola ochronnego itd. Czy to sześcian Borga, szkoła Akademii Floty, Wulkan czy stacja kosmiczna Federacji – wszędzie to samo (niemal). Czasami, co prawda, trzeba np. ogłuszyć wskazaną osobę, uratować zakładników czy też wysadzić w powietrze pewną instalację, jednak są to raczej rodzynki (może poza tym ostatnim) niż stałe elementy gry. Zapewne już wiecie, co chcę przez to powiedzieć. Tak, tak – po zaliczeniu kilku misji AWAY TEAM staje się po prostu grą nudną. Zwłaszcza że, jak już wspomniałem, niezłą metodą jej przejścia jest użycie brutalnej siły. Na taki styl wskazuje także inny element (mam nadzieję, że to tylko głupie przeoczenie, które zostanie naprawione w patchu). Ogłuszeni strażnicy po pewnym czasie odzyskują przytomność. OK, niech im będzie. Ale dlaczego nie można ich związać? W miarę skuteczna pułapka – pole statyczne – pojawia się dopiero w dalszej części gry, a i tak trudno traktować je jako poręczną metodę eliminowania przeciwników bez konieczności ich zabijania. Owszem, można „schować" ciała do podręcznego bufora transportera, jednak dotyczy to tylko martwych wrogów. A co z żywymi? Pojawiający się za plecami oprzytomniali Romulanie nie należą do przyjemnych niespodzianek.





Aha, jeszcze jedno – nieprzyjaciela można oszołomić pojedynczym strzałem z fazera, a żeby go zabić, czasami nie wystarcza salwa wszystkich członków drużyny. Rozumiecie coś z tego? Bo ja nie...

PROBLEMY Z IQ

Sztuczna Inteligencja... Inteligencja? Doprawdy? Członkowie Twej drużyny nie są w stanie się bronić. Zaatakowani, stoją jak kołki, czekając tylko na Twoją interwencję. Całe szczęście, że w tym momencie gra pauzuje (choć z niewiadomych powodów nie za każdym razem). Po zauważeniu Twego żołnierza przeciwnik biegnie w jego kierunku po linii prostej, staje i otwiera ogień – żadnych uników, wycofania po pomoc czy choćby skoku za najbliższe beczki. W przypadku ogłuszenia po odzyskaniu przytomności wrogowie powracają do poprzedniej czynności. Jeśli używasz urządzenia maskującego, co prawda są w stanie usłyszeć Twe kroki i biegną w kierunku źródła hałasu, ale nie podejmują żadnych innych działań. Zupełnie jakby nie słyszeli o podobnych urządzeniach.

O takich problemach, jak niemożność wytyczenia właściwej ścieżki poruszania się, nie warto już nawet wspominać. A wydawało się, że czasy, kiedy to postacie klinowały się próbując przejść pomiędzy skrzyniami (czy choćby wyminąć innych członków drużyny), mamy już za sobą. Fakt, że bohater nie jest w stanie samodzielnie obejść budynku (wymaga to przecież dwukrotnego skręcenia za róg!), możemy uznać za oczywisty.

DRUŻYNA

Kolejna wpadka to wybór członków drużyny. Po pierwsze – nie można samemu tworzyć bohaterów, tylko

STAR TREK AWAY TEAM

Z grą przypominającą AWAY TEAM po raz pierwszy spotkałem się w latach osiemdziesiątych. Wersja na C–64 miała skrajnie ograniczoną grafikę, ledwie dało się rozpoznać USS Enterprise. A ja i tak nie miałem wtedy pojęcia, co to jest „Star Trek”...

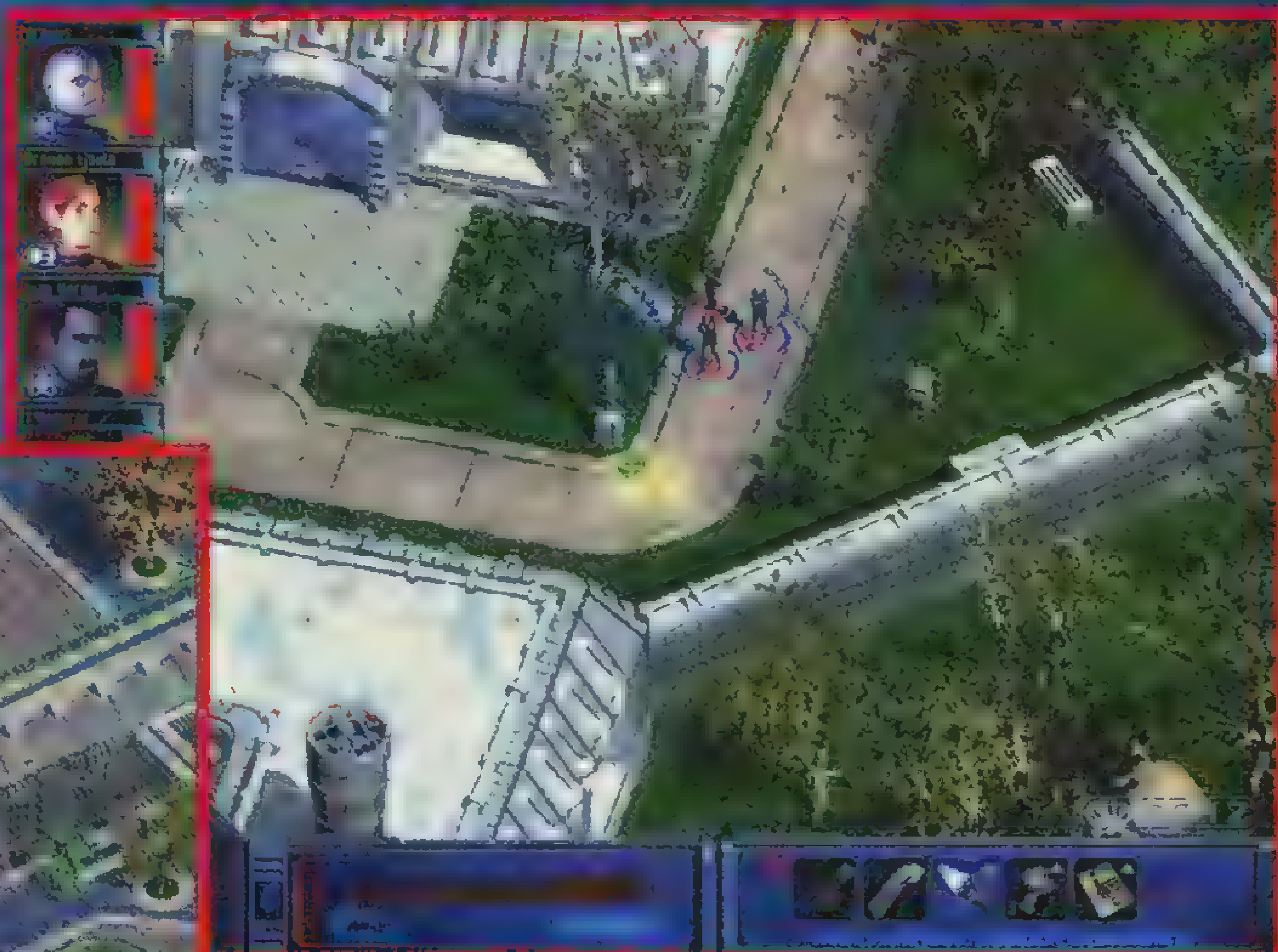
jesteśmy skazani na z góry zaplanowane postacie. Że nie można modyfikować ich parametrów, to jeszcze pół biedy. Ale brak wpływu na wyposażenie i uzbrojenie? Ludzie, gdzie wy macie głowę? Przypuśćmy, że chcę zabrać generator hologramów i osobiste urządzenie maskujące – mowy nie ma! Zapewne miało to „uchronić” gracza przed stworzeniem potężnych bohaterów, kierując którymi, zbyt łatwo można by zaliczać kolejne misje. Zaraz, zaraz – uchronić gracza przed nim samym? Co za głupota... Jak się nie potrafi tak zaprojektować poziomów, aby stanowiły wyzwanie nawet dla najsilniej skonfigurowanych zawodników, to krowy pasać, a nie gry



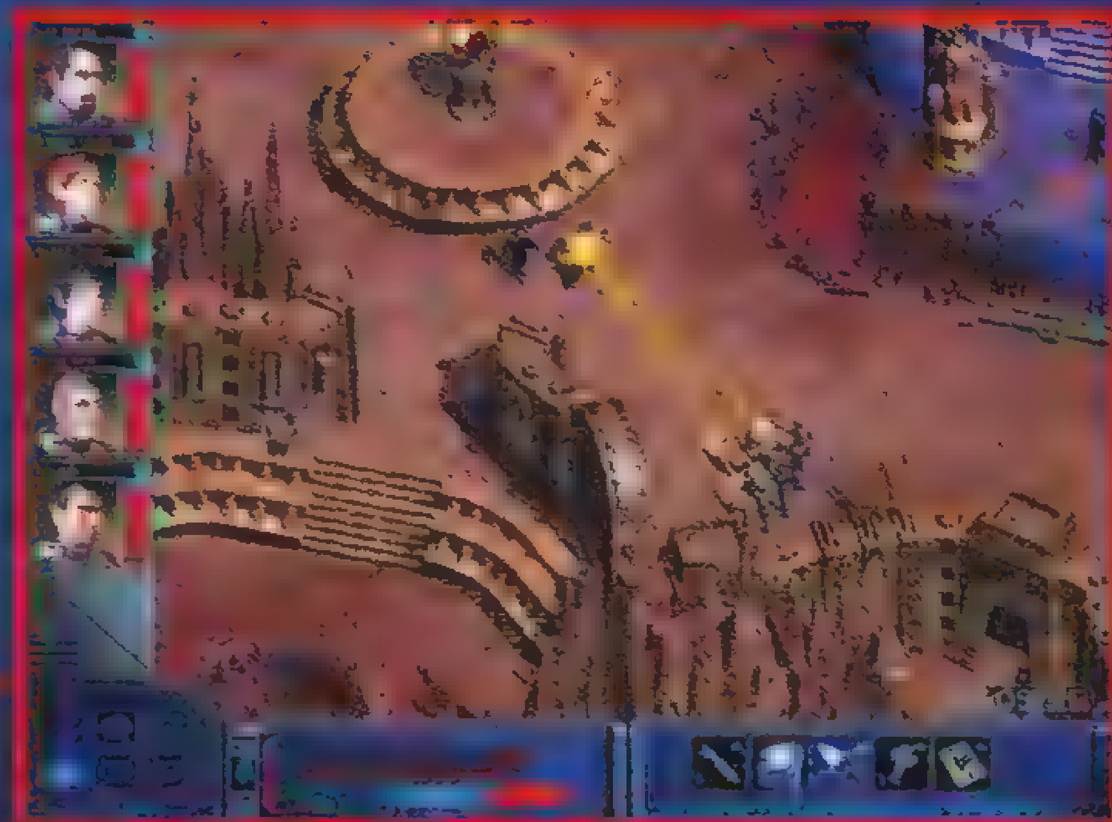
pisać! Złośliwie mogę dodać, że zbyt wiele bym się nie spodziewał po firmie, która w swym dorobku ma przede wszystkim głupawą strzelaninę (Reflexive Entertainment odpowiada za SWARM. Nie słyszeliście? Naprawdę?). Ale już po Activision spodziewałbym się lepszego doboru partnerów.

Przecież kompletowanie drużyny to absolutna podstawa! Paprząc tak istotny element nie można zrobić dobrej gry. Przypuśćmy, że chciałbym stworzyć oddział składający się jedynie z członków ochrony – ot tak, żebym szybciej mógł się rozprawić z napotkanymi przeciwnikami (zakładając, że preferuję rozwiązania siłowe). Sorry, nie ma mowy – zawsze okaże się, że muszę zabrać ze sobą np. podzespoły komputerowe, którymi posługuje się tylko inżynier. No to może grupa fachowych inżynierów? Niby można, ale żaden z nich nie obsłuży bardziej wyrafinowanej broni. Nie wspominam już o tym, że jedynie lekarz posłuży się właściwie nader przydatnym na polu bitwy hiposprejem – tylko dlaczego do obsługi tej automatycznej strzykawki nie można było przyuczyć innych członków załogi.

Komuś może się wydawać, że się czepiam. Niby i w COMMANDOS tylko nurek potrafił pływać pod wodą, a szpieg bawił się w przebieranki. OK, zgoda, ale tam miało to jednak jakieś uzasadnienie (choć nadal nie rozumiem, dlaczego do prowadzenia ciężarówki trzeba było zawodowego kierowcy). Ech, człowiek chciałby znaleźć jakieś elementy







RPG, a tu taka niespodzianka.

AŻ TAK ŹLE?

Po lekturze dotychczasowych kilkunastu akapitów moglibyście pomyśleć, że AWAY TEAM to nędza, jakiej świat nie widział. No nie, bez przesady. To po prostu bardzo przeciętna gra – akurat w sam raz na debiut dla jakiejś małej firmy developerskiej. To, że stworzono ją na licencji Star Trek (jak by nie było – dość elitarnej), możemy uznać za poważną pomyłkę.

Jak wspomniałem na wstępie, ostatnie dwa lata były bardzo dobre dla trekowych gier, ukazało się kilka znaczących tytułów, docenionych nie tylko przez fanów tej serii. Jak widać na ich przykładzie dobra gra trekowa to przede wszystkim solidna własna podstawa, doskonałe wykonanie, a dopiero na końcu efekty korzystania z gotowych gadżetów wymyślonego świata. Dobra gra obroni się nawet po odarciu jej z całej tej otoczki SF.

A co w takim wypadku pozostałoby z ST: AWAY TEAM? Lepiej nie mówić. Miejmy nadzieję, że był to tylko wypadek przy pracy.

Pooh

Activision
www.stawayteam.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

MEGA MAN LEGENDS

Megaman – mały, niebieski robocik – jest jednym z czołowych bohaterów gier Capcomu. Po raz pierwszy pojawił się kilka dobrych lat temu na zapomnianej już konsoli NES (u nas jego odpowiednikiem jest stary, poczciwy Pegazus). Następnie jego przygody zostały przeniesione na SNES–a, a później na PlayStation. Także pecetowcy





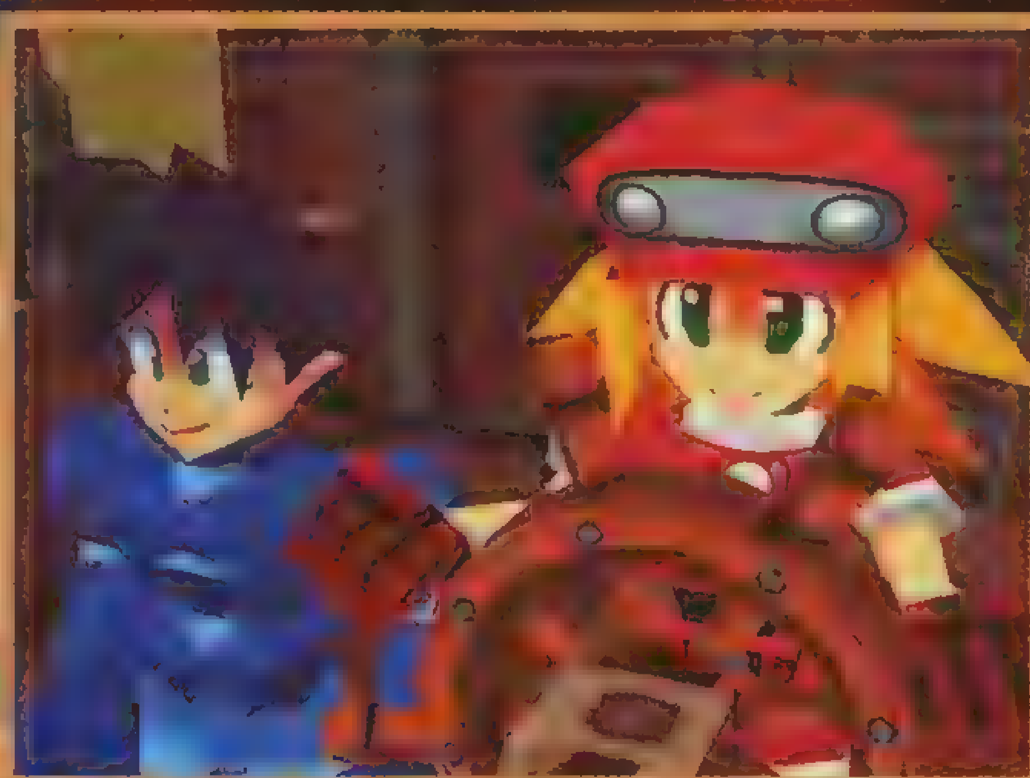
mieli już kilka spotkań z tą miłą postacią. Teraz pora na kolejne.

LEGENDA W 3D

MEGAMAN LEGENDS jest pierwszą grą traktującą o przygodach tego robocika, która została osadzona w środowisku trójwymiarowym. Jak do tej pory wszystkie przygody Megamana były przedstawiane za pomocą ślicznej, ręcznie rysowanej grafiki 2D. I nie powiem, granie w to dawało sporo satysfakcji. Jednak najwyraźniej panowie z Capcomu postanowili spróbować czegoś nowego. Niestety, efekt nie jest już tak powalający, jak to było jakiś czas temu w wersji konsolowej i pierwszą rzeczą, która rzuca się tu w oczy, jest archaiczna grafika. Trudno mówić o jakimś skomplikowanym enginie, a już na pewno nie można pochwalić precyzji modelowania postaci. Wszystko jest bardzo kanciaste i sprawia wrażenie, że było robione w jeden dzień. Przy takim np. Raymanie czy najnowszym Gifcie postać głównego bohatera ML wygląda zdecydowanie blado.



Podobnie jest z otoczeniem. Nie jest ono takiej jakości, jaką mogliśmy się cieszyć w ostatnich platformerach. Wszystko jest bardzo uproszczone. Aż do bólu. Jednak można mieć na to pewne wytłumaczenie. Otóż MEGA MAN LEGENDS jest tylko konwersją z PlayStation. I to w dodatku opóźnioną – pierwowzór ukazał się gdzieś pod koniec roku 1998! Dlatego nie ma co się dziwić, że oprawa wygląda tak archaicznie. Ale aż dziw bierze, że przez ten kawał czasu nie wprowadzono żadnych poprawek.



ZAGADKI NA PLATFORMACH

Zmienił się nieco charakter gry. Teraz nie jest to już prosta platformówka, w której naszym zadaniem jest skakanie, zbieranie przedmiotów i walki z przeciwnikami. Znalazło się też miejsce na element przygodowy, dzięki któremu wysilimy nieco nasze szare komórki. Całość jednak została zaprojektowana w taki sposób, żeby zachować równowagę między zagadkami a elementami zręcznościowymi. Więc nie ma obawy, że będziemy musieli główkować zbyt mocno. W części platformowej znajdziemy praktycznie wszystko to, co dobra gra z tego gatunku powinna mieć. Etapy nie są niczym nowatorskim – jest trochę do pochodzenia, trochę do poskakania oraz walka z wielkim i paskudnym bossem. A nasz bohater, oprócz tego, że potrafi skakać, biegać, strzelać z działa oraz innej broni, jaką znajdzie podczas wędrówki, umie także strafe'ować, co ułatwia mu potyczki z napotkanymi wrogami. Do części przygodowej także nie można się przyczepić. Chociaż część zagadek jest... no, jakby to powiedzieć – infantylna. Naprawdę trudno jest się zaciąć.

KUBRACZEK

Strona audio przedstawia się nieco lepiej. Odgłosy są zróżnicowane i mimo iż nie zmieniły się od kilku dobrych lat, to po nich akurat nie widać piętna czasu. Większość kwestii jest czytana przez całkiem dobrych lektorów, dzięki czemu słuchanie tego nie przyprawia o mdłości. Utworów muzycznych jest niewiele, jednak są całkiem miłe. Szkoda, że pojawiają się tylko w niektórych momentach, a przez większą cześć rozgrywki towarzyszą nam jedynie odgłosy otoczenia.

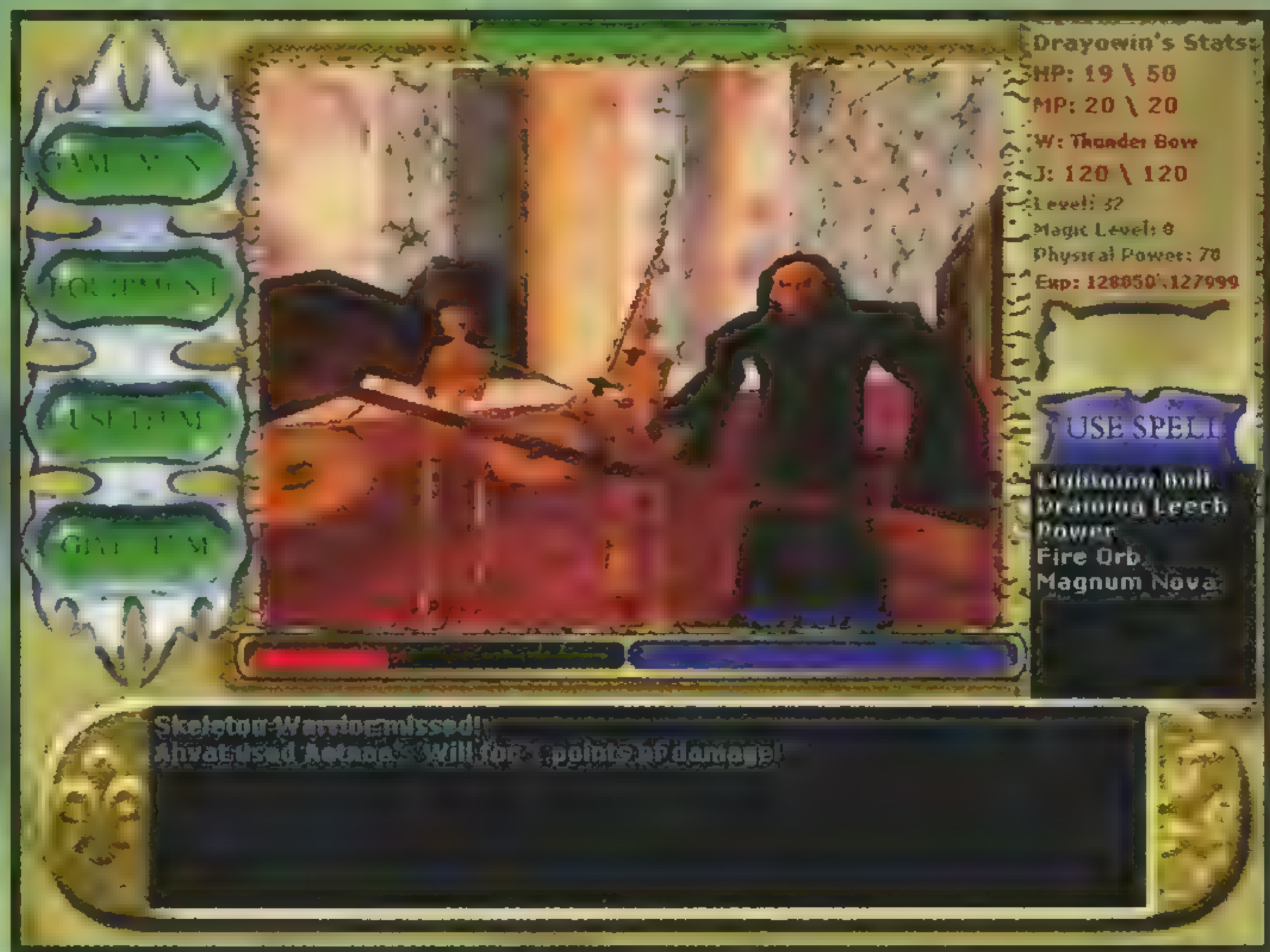
Przyznam, że z oceną ML miałem pewien problem. Ogólnie rzecz biorąc, jest to udany produkt. Jednak czas, jaki zajęła jego konwersja, nie miał nań korzystnego wpływu i grając, wyraźnie to odczuwamy. Jednak nie znaczy to, że gra jest słaba. Mimo prostej grafiki zabawa w MEGAMAN LEGENDS jest całkiem przyjemna, choć zapewne niewiele osób będzie potrafiło to docenić. Cóż, nawet mimo wielkiego sentymentu do tytułowej postaci nie mogę wystawić tej produkcji wysokiej oceny. A naprawdę szkoda, bo gdyby gra ukazała się wcześniej, to z pewnością otrzymałaby wyższą notę. Szkoda dobrego imienia Megamana...

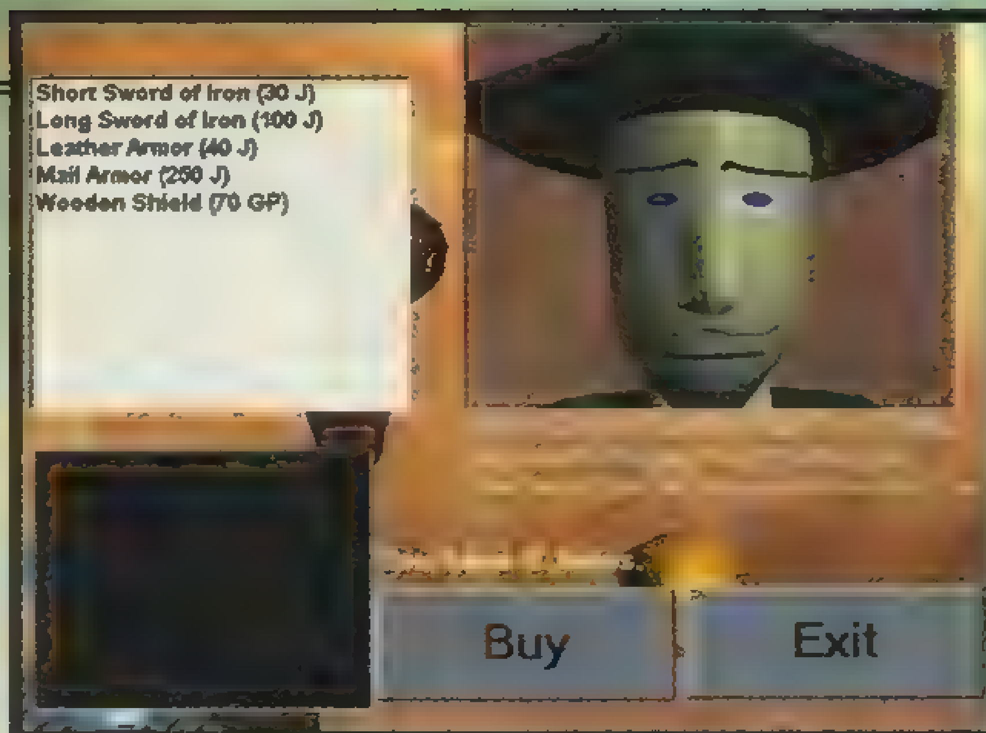
Konsolite



Capcom
www.capcom.com
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 4/10







JOURNEY'S END

W tej grze trafiamy do Ellysium (nie mylić z krainą o tej samej nazwie, do której szli rzymscy legioniści po śmierci:), świata, w którym walczą o dominację dwa wielkie mocarstwa – Lyradian i Marlak. Co prawda, zmagały się one ze sobą od zawsze, lecz 75 lat temu sprawy przybrały naprawdę poważny obrót. Oto nieznany nekromanta wtargnął do pałacu Maloruma i zabił tego władcę Lyradian. Od tej chwili ciągnie się nieustająca wojna – wojna, w której nikt nie może odnieść ostatecznego zwycięstwa. Co ciekawe, w tym konflikcie żadnej ze stron nie przypisuje się „racji", obydwie są równie odpychające i samolubne. Oprócz dwóch głównych państw w JOURNEY'S END gracz napotka również mniejsze księstewka, lecz one zupełnie nie liczą się w tym konflikcie.

PO ŁUP!

Nasz główny bohater jest łowcą nagród – równie wypranym z emocji i wyższych wartości jak wszyscy inni uczestnicy toczonej tu wojny. Nie interesuje go ani dla kogo walczy, ani o co. Oczywiście, pod warunkiem, że do jego sakiewki regularnie spływać będą szlachetne kamienie. Tak się składa, że pierwszą misją w grze będzie schwycenie więźnia, który uciekł z fortecy Marlak. Generał prosi, by go odszukać. W zamian obiecuje gotówkę. Proste i jakże mało oryginalne.

Jeżeli po tych paru linijkach tekstu wydało Wam się, że opisujemy tu fajną grę – spieszę wyprowadzić z błędu. Jest to koszmar każdego wielbiciela RPG! Gra, po zobaczeniu której pozostaje tylko pójść do najbliższej knajpy i się upić. JOURNEY'S END firmowana jest przez Bright Light Productions, lecz wygląda tak, jakby robiło ją dwóch amatorskich programistów, a nie firma na rynku istniejąca



już od jakiegoś czasu. Ponieważ lista uwag, skarg i zażaleń będzie dłuuuga, zacznę już teraz.

ARCHAIZM PONAD WSZYSTKO

Razi przede wszystkim grafika – przypominająca pierwsze gry na PC. I to te sprzed wielu, wielu lat. Teren jest monotonny aż do bólu i brzydki jak nieszczęście. Obiekty pojawiają się znikąd, przeskalowywanie (podczas podchodzenia do obiektu) również jest karygodne. Wszystko pływa, rozjeżdża się i ogólnie wygląda naprawdę obleśnie. Czy mówiłem już, że okienko, w którym toczy się gra, ma tak na oko 500x400 pikseli. Nie? No to mówię. Dookoła mamy panele z charakterystykami postaci i innymi rzeczami, które w RPG muszą być. Niestety, panele również są szczytem bezguścia. A to jest już absolutnie niezrozumiałe – jeżeli nie mogli sobie poradzić z modelem 3D, trzeba było chociaż dopracować grafikę 2D... Obronną ręką wychodzi z tego wszystkiego jedynie intro, choć i ono jest w skandalicznie niskiej rozdzielczości (co zresztą powinno być widać na screenach). Poza tym postacie poruszają się w nim jak C3PO po zwarciu w układzie motorycznym.





TEKSTY

Oprawa dźwiękowa jest nieszczególna, choć w porównaniu z grafiką wypada znośnie. Jeżeli chodzi o teksty, sprawa ma się odrobinę lepiej. Jest ich sporo i są w miarę zróżnicowane. Niestety, niewygodny interfejs w połączeniu z niewiarygodną szpetotą otoczenia potrafi zepsuć całą przyjemność, jaką ewentualnie gracz mógłby czerpać z rozwiązywania zagadek. Walki są monotonne, potwory zaś przypominają niezkładne zlepki pikseli i tekstur, z których każda porusza się w nieco innym rytmie. Pozostaje jeszcze system czarów – bardzo uproszczony i niezbyt przydatny, szczerze mówiąc.

Cóż, i to by chyba było tyle. Jeżeli chcecie zobaczyć, jak wygląda totalny niewypał, szczerze zachęcam do nabycia JOURNEY'S END. Ale z góry uprzedzam, że będą to pieniądze wyrzucone w błoto. Porównywać tę grę z czołowymi tytułami (jak na przykład BALDUR'S GATE 2) to tak, jakby wystawić chorego na padaczkę anorektyka do walki z Tysonem. Szkoda, że w dzisiejszych czasach powstają takie knoty.

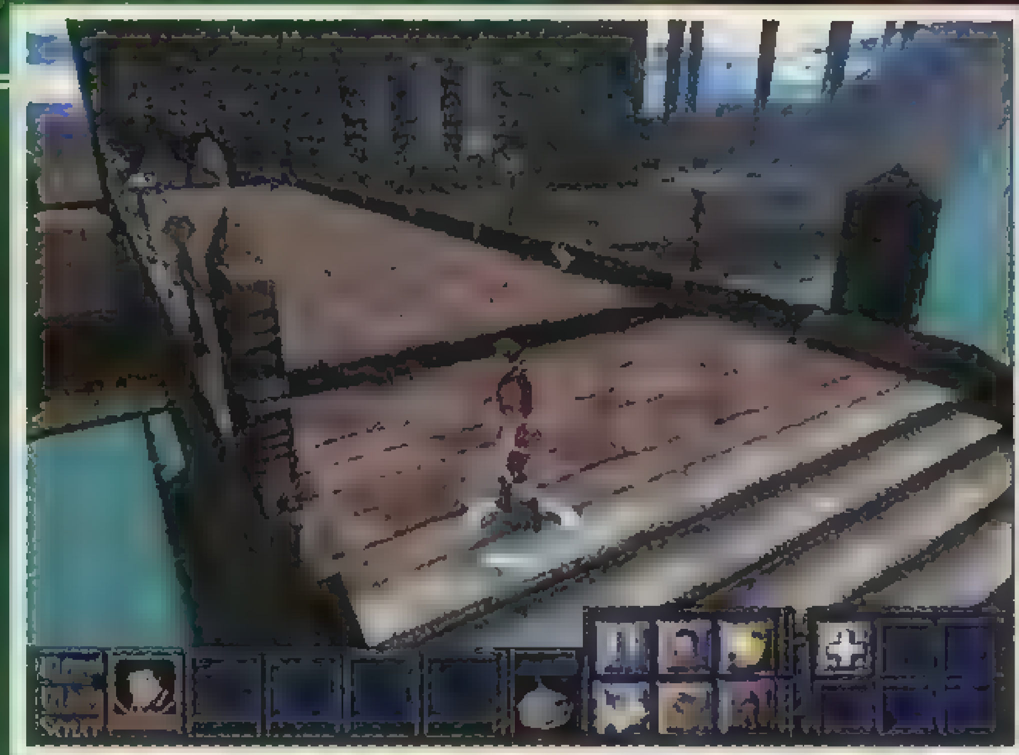
Frogger

Bright Light Produuctions
www.brightlp.com

DYSTRYBUTOR PL – BRAK
STRONA PL – BRAK
TERMIN WYDANIA PL – BRAK
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 1/10

Dzień właśnie zbliżał się ku końcowi. Promienie zachodzącego słońca zabarwiały na złoty kolor snopki świeżo skoszonego zboża. Chłopi powoli wracali z pól do swoich domostw. Nagle ciszę popołudnia rozdarł tętent kopyt i gardłowe pokrzykiwania. Do wioski wpadło czterech jeźdźców, za nimi zaś kilkunastu zbrojnych, którzy zaatakowali mieszkańców. Joseph postanowił uratować swoich ziomków. Użył mocy, którymi dysponował od dziecka, ale nie do końca rozumiał. Długa inkantacja okazała się nadzwyczaj owocna. Pojawił się olbrzymi demon, który w kilka chwil poradził sobie z najeźdźcami. A następnie także z przyjaciółmi Josepha. Potem zaś z jego rodziną... Kiedy wreszcie stwór powrócił do piekielnych otchłani, z których się wynurzył, zniszczenia były znacznie większe, niż te, które mógłby spowodować jakikolwiek najazd. Winą za całe zajście obarczono (i nie bez przyczyny) nieszczęsnego przywoływacza i zmuszono go do opuszczenia wioski. Wtedy poprzysiągł nigdy więcej nie rzucać zaklęć przywołujących.



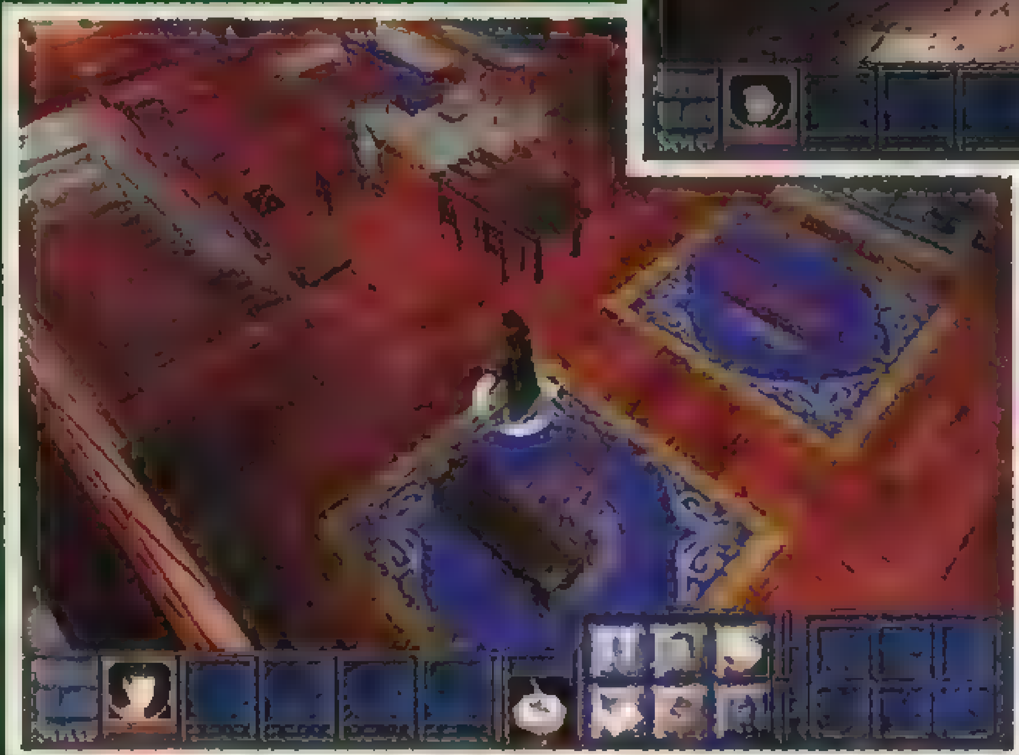




Od tego momentu minęło dziewięć lat. Joseph tułał się przez jakiś czas w towarzystwie żebraka o imieniu Yago, który zdawał się rozumieć moce naszego bohatera, a nawet usiłował wyszkolić go w ich używaniu. Ten jednak postanowił spróbować raz jeszcze spokojnego życia – pożegnał Yago i osiadł w małej miejscowości koło miasta Lenele. Nie dane jednak mu było nacieszyć się szczęściem spokojnego bytowania, gdyż wioska owa padła ofiarą ataku żołnierzy złego lorda. Poszukują oni człowieka z dziwnym znamieniem na ręku. Właśnie takim, jakie Joseph od urodzenia ma na prawym nadgarstku...







Gra rozpoczyna się w momencie, gdy siepacze lorda przeczesują wioskę w poszukiwaniu Twojej skromnej osoby. Kilku z nich będziesz musiał nauczyć dobrych manier, jednak Twoim głównym zadaniem jest jak najszybsza ucieczka do miasta Lenele, gdzie mieszka Yago i gdzie możesz spodziewać się stosunkowo dobrej ochrony oraz – przede wszystkim – informacji na temat swojej opłakanej sytuacji.

ŚWIAT, JAKIEGO NIE BYŁO

SUMMONER jest klasyczną grą RPG, w której zdobywasz punkty doświadczenia, zaś Twoi bohaterowie osiągają kolejne poziomy. Pod względem systemu przypomina nieco DIABLO. Lecz o tym później. Najpierw bowiem chciałbym się skupić na oprawie graficznej, a tu rzeczywiście jest o czym mówić. SUMMONER korzysta ze znakomitego engine'u 3D – to nie rzut izometryczny, jak w innych podobnych grach, lecz w pełni wyrenderowany świat. W dodatku bardzo ładnie wyrenderowany. Poczynania Josepha i innych członków drużyny obserwujesz zza ich pleców. Możesz dowolnie zbliżać i oddalać kamerę, możesz też obracać ją wokół postaci. Niestety, nie możesz patrzyć w górę (zadzierać głowy) ani w dół. To trochę boli – szczególnie, gdy masz ochotę popodziwiać wysokie budynki.

Najważniejsza jednak jest skala przedstawionego świata oraz fakt, że w SUMMONERZE masz okazję robić rzeczy, których nigdy wcześniej robić nie mogłeś. I tak na przykład, możesz pobiegać po pochyłym zboczu wzgórza (zamiast po płaskiej teksturze), możesz przejść się wąską uliczką miejską, biegnącą w dół, ku portowi. Możesz też pójść na targ. Ten wprost tętni życiem. Przy każdym straganie są ludzi – chodzą wokół, rozmawiają ze sobą, kupują towary. Nigdy jeszcze miasta w grze RPG nie były tak realistycznie oddane. Zawsze czuło się atmosferę pustki i wyobcowania – biedny model w składzie tekstur. Tutaj wszystko jest jakby






SECRET SERVICE


Fallout
TACTICS
A POST NUCLEAR TACTICAL COMBAT GAME

SECRET SERVICE



SUMMONER

Dobre gry zawsze trafiają się hurtem. Albo siedzisz miesiąc i w ogóle nie masz w co grać, albo nie wiesz od czego zacząć, tyle jest fajnych tytułów. Właśnie teraz dobrych pozycji pojawiło się sporo, zaś SUMMONER zajmuje wśród nich poczesne miejsce.

prawdziwsze, czujesz się jak w prawdziwym osiedlu ludzkim, ze wszystkimi jego aspektami. Grafika jest bardzo ładna, choć niewątpliwie były już gry posiadające tekstury lepszej jakości i ładniejsze rendery. Jednak SUMMONER nadrabia ten drobny mankament rozmachem i rewelacyjnymi animacjami.

ROZWÓJ POSTACI

Każdy zabity stwór to kilkadziesiąt punktów doświadczenia. Gdy uzbierasz ich odpowiednią liczbę, przeskakujesz na wyższy poziom i Twoje umiejętności rosną. Rośnie liczba punktów życia, dostajesz też kilka punktów do rozdysponowania pomiędzy umiejętności, które posiadasz (i które nabywasz w trakcie gry).





Całość rozwiązana jest podobnie jak w DIABLO, DARKSTONE czy innych podobnych grach. Analogicznie rozwiązano również wyposażanie postaci w przedmioty – masz do dyspozycji kilka slotów, w których możesz umieścić odpowiednie przedmioty.

Do dyspozycji jest również system czarów. Na początku Joseph zna zaledwie jedno zaklęcie (leczenie – jak widać skutecznie zapomniał czar wywołujący demony:). Im więcej punktów przeznaczysz na rozwijanie zdolności magicznych, tym więcej zaklęć masz do dyspozycji. Podzielone są na kilka szkół magii i – niestety – nie do wszystkich będziesz miał dostęp. Ale to żaden problem, gdyż czego nie możesz robić sam, to będą mogli robić Twoi towarzysze.

DRUŻYNA

Gdy już znajdziesz się w Lenele, zapewne zechcesz, by przyłączyli się do Ciebie inni poszukiwacze przygód. Maksymalnie możesz mieć sześć osób (standardowo). Możesz dowolnie przełączać pomiędzy postaciami, masz też dostęp do przedmiotów każdej z nich i decydujesz o ich rozwoju przy zdobywaniu poziomów. Gdy kierujesz Josephem (albo kimś innym), reszta postaci kierowana jest przez komputer – idą za Tobą i walczą, jeżeli zajdzie potrzeba. Można wybrać kilka skryptów zachowań, dzięki czemu nie trzeba przejmować się innymi członkami drużyny – są w stanie zadbać o siebie.

Czasami przydaje się tryb Solo, dzięki któremu możesz poruszać się pojedynczą postacią – przykładowo, drużyna czeka przy bramie, zaś złodziej wchodzi do domu i wynosi tele... hmm, szkatułkę ze złotem.



BOJE

Walka jest dość ciekawie rozwiązana. W najprostszej postaci ogranicza się do kliknięcia LPM na przeciwniku i poczekania, aż Joseph zabije stwora (albo stwór jego). Ale to tylko początek zabawy. W miarę postępów w grze możesz podwyższać umiejętności bojowe bohaterów, te zaś umożliwiają im wykonywanie całych serii ataków, czyli, krótko mówiąc, combosów. Aby wykonać tzw. chain attack, musisz w odpowiednim momencie nacisnąć PPM (podobnie jak serie ciosów w ONI). Naciskając w odpowiednim rytmie lewy i prawy przycisk myszy będziesz w stanie wykonywać całkiem efektowne (i zabójcze) piruety.

Część rzeczy wykonuje się automatycznie, jak na przykład uniki (zależą od wartości współczynnika dodge) oraz sparowanie ciosów (podobnie). Twoja skuteczność zależy też, jak należałoby się spodziewać, od broni, którą się posługujesz. Ponieważ pierwszym miejscem, na które natkniesz się w Lenele, będzie targ, nie powinieneś mieć kłopotów z nabyciem godnego oręża.

PRZYGODY, PRZYGODY

SUMMONER ma bardzo interesującą fabułę, lecz główny urok tej gry polega na olbrzymiej liczbie pobocznych questów, które dostajesz od przeróżnych osób,

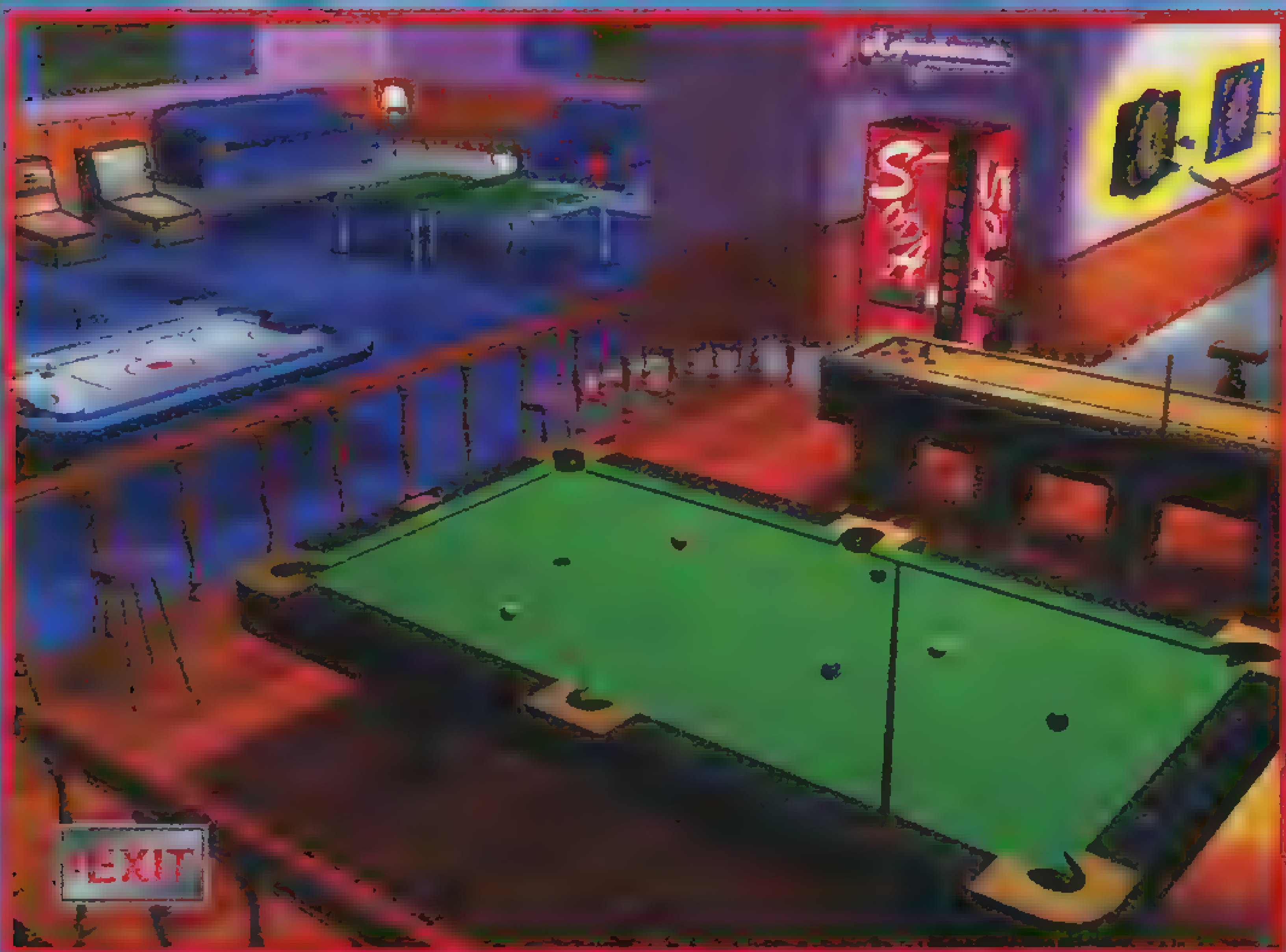


czasami spotkanych całkiem przypadkowo na ulicy. Jest to jedna z tych gier, przy których nie możesz się nudzić, gdyż zawsze w zanadrzu masz pięć zadań, które czekają na rozwiązanie. W połączeniu z niezwykle wygodnym interfejsem oraz bardzo ładnym wykonaniem, czyni to z SUMMONERA jedną z lepszych gier role playing ostatnich miesięcy. Polecam wszystkim graczom, którzy mają chęć wsiąknąć na kilka tygodni w dobrego eRPeGa i wychodzić z domu tylko po świeży transport piwa.

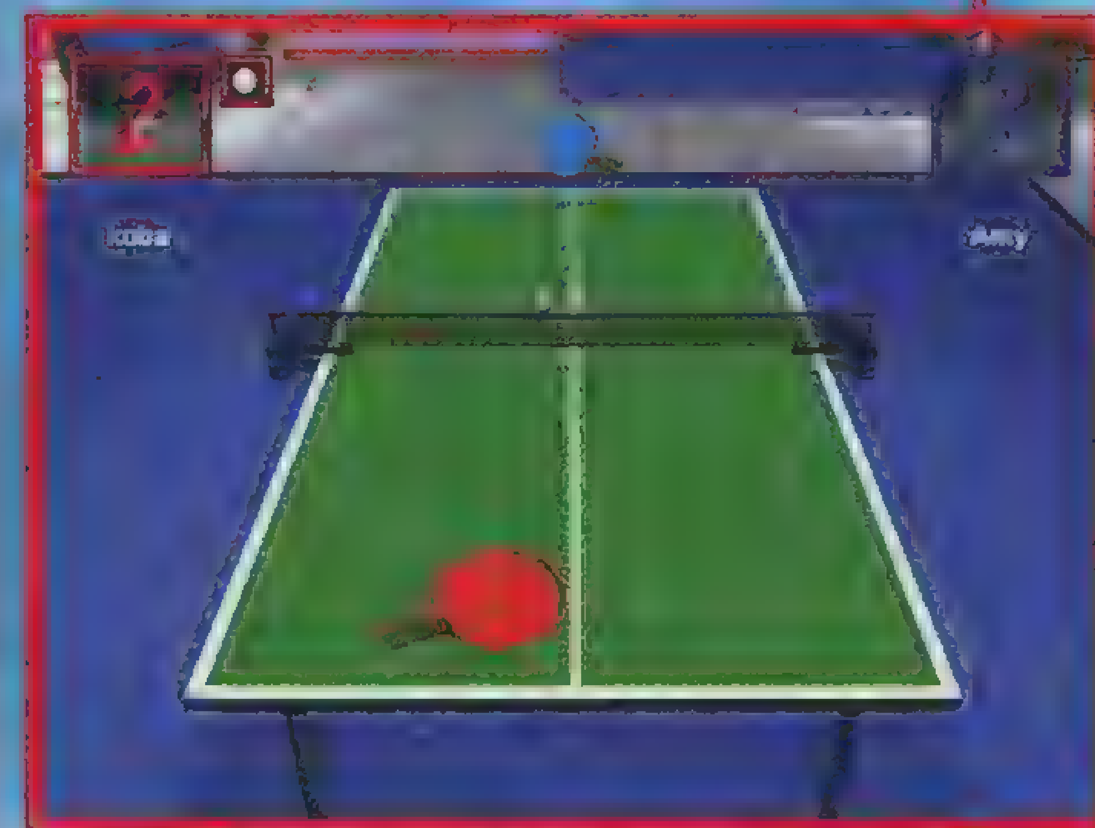
Frogger

THQ
www.thq.com
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

OCENA: 9.5/10







SIERRA SPORTS GAME ROOM

Mamy tu do czynienia z produktem nietypowym, gdyż ta gra to synteza parków rozrywki czy salonów. Należy ją traktować z lekkim przymrużeniem oka, ponieważ została stworzona nie tyle dla rasowych graczy, co dla ludzi, którzy swoje 15 minut przerwy w pracy chcą spędzić nad bilardem czy strzałkami. Ale nie można ocenić SIERRA SPORTS GAME ROOM tak jednoznacznie. Co prawda, gra ta nie wymaga specjalnego intelektu czy refleksu, ale potrafi wciągnąć.

POOL

W Polsce bilard jest bardzo popularny. Stoły do niego można znaleźć wszędzie: od podrzędnej pijalni piwa poczynając, przez specjalne salony gry, a na wielkich kompleksach rozrywkowych kończąc. Tu do wyboru mamy trzy jego odmiany: eight ball (tradycja), nine ball (kolejno wbijamy numerowane bile) i snooker. To zdecydowanie najciekawsza z rozrywek oferowanych przez SSGR – zarówno pod względem grafiki, jak i miodności. Stoły są bardzo ładne, interfejs przyjazny i intuicyjny, a gra sama w sobie nietrudna.

PINBALL

Alternatywą dla bilarda jest pinball (piszę „alternatywą", gdyż tylko te dwie gry zasługują, aby w nie pograć, innych nie biorę nawet pod uwagę). Nie zaskakuje on może nowatorstwem, ale jest zrobiony przyzwoicie i nie można mu niczego zarzucić. Niestety, do wyboru jest tylko jeden stół (park rozrywki), co pozostawia dość duży niedosyt. Skoncentrujmy się jednak na tym, co mamy: bardzo dynamiczny, dobrze rozplanowany, z wieloma rampami i różnego typu bonusami stół, który powinien zaspokoić apetyty nawet najbardziej wybrednych fanów fliperów. Zarówno grafika, jak i dźwięk przypadły mi do gustu, jednak nie byłbym sobą, gdybym się do czegoś nie przyczepił. Otóż bila jest tu trochę za mała i często ginie w kolorystycznej ferii stołu.



RESZTA...

Poza wyżej wymienionymi salon gier w SSGR oferuje jeszcze: ping–ponga, table hockey i szczególnie popularne u nas ostatnio strzałki (darts). W przeciwieństwie do bilarda i pinballa tym grom mam wiele do zarzucenia. Zacznijmy od podstawowego problemu: grafika, grafika i jeszcze raz grafika!!! Zresztą zobaczcie sami na screenach – jak w ogóle można coś takiego wydać? Jeżeli jesteście sentymentalni, to możecie uruchomić właśnie te gry, a gwarantuję, że zakręci się Wam łezka w oku i przypomnicie sobie, że tak właśnie wyglądały gry 3–4 lata temu.

Niejednokrotnie wspominałem, że to miodność właśnie, a nie grafika jest najważniejszym elementem rozgrywki (aczkolwiek ta też jest bardzo potrzebna). W tym wypadku nie ratuje ona jednak ww. gier, a to z tego prostego powodu, iż są one jej... pozbawione! Sterowanie jest śmieszne, a zarazem paradoksalnie trudne. Gwarantuję, że prędzej w piekle spadnie śnieg, niż opanujecie na poziomie średnio zaawansowanym sterowanie w tych strzałkach. A już ping–pong to porażka na całej linii! Pomijam fakt, że brak tu jakichkolwiek zasad. Nikt nie jest w stanie przewidzieć toru lotu piłeczki i zamiast przemyśleć jakieś ciekawe zagranie, koncentrujemy się wyłącznie na tym, aby trafić w pole przeciwnika.





...TO MILCZENIE

Olbrzymiego problemu przysporzyło mi przyznanie oceny. Nie wiedziałem, w jakich kategoriach mam tę grę ocenić. Gdyby moim zadaniem było ocenienie każdego trybu rozgrywki z osobna, to wyglądałoby to tak: pool – 7, pinball – 6,5, table hockey – 5, strzałki – 4, ping–pong – 3.

Jednak musiałem zebrać wszystkie argumenty za i przeciw, aby wyciągnąć jakieś konstruktywne wnioski. Nie można tej gry „zaszufladkować" do danego gatunku, a to z przyczyn czysto technicznych, gdyż nie mamy do czynienia z jednym gatunkiem. W dużym uproszeniu nazywam SSGR grą zręcznościową i w takich kategoriach ją rozpatruje.

Ocena końcowa została postawiona z pobłażliwością i przymrużeniem oka, gdyż wierzę, że każdy rasowy gracz woli kupić jedną dobrą grę, w którą będzie grał parę dni, niż kilka przeciętnych (z wyjątkiem bilarda) zawartych w SSGR, które mogą być zainstalowane co najwyżej w biurze obok Worda czy Excela.

Gunner

PS Pool i pinball nie są pełnymi wersjami, zawierają jednak wiele elementów z full version i zostały załączone do SSGR z całą pewnością w celach reklamowych i promocyjnych.

Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 5/10







Małysz – King Of The Air



DELUXE SKI JUMP

Ten produkt zaskoczył cały świat. Okazało się, że niezłe gry wcale nie potrzebują P6 i GeForce 4. DELUXE SKI JUMP, jak sama nazwa wskazuje, traktuje o skokach narciarskich – dyscyplinie – za sprawą Adama Małysza – ostatnio bardzo w Polsce popularnej.

ROZGRZEWKA

Najlepiej oczywiście rozpocząć od treningu. Pisząc o tej opcji, muszę jednak przyczepić się jednej rzeczy. Otóż po oddanym skoku... automatycznie wraca się tu do menu głównego! Po kiego grzyba?! Przecież



Kiedyś o bohaterach narodowych pisało się pieśni, a teraz pisze się gry :)

gdybym chciał zakończyć trening, to sam bym to zrobił! Niby mało istotna rzecz, ale jednak denerwuje.

Możemy wziąć udział w Pucharze Drużynowym lub Pucharze Świata. W tym pierwszym skaczemy czterema zawodnikami po dwa razy, a w drugim jednym. I na tym różnice się kończą. Ot, po prostu odwzorowano przebieg obu imprez (na dodatek niezbyt zgodnie z rzeczywistością – nie ma np. eliminacji przed zawodami). Może byłoby ciekawiej wprowadzić coś na kształt career z NFS5? Po udanych zawodach zarabialibyśmy kasę, którą następnie opłacalibyśmy trenerów, fizjologów, sprzęt itd. Rozgrywka z pewnością nabrałaby rumieńców...

NA ROZBIEGU

Dla początkującego gracza poziom trudności jest naprawdę wysoki. Komputer rzadko się myli, a my nie potrafimy nawet dobrze wyjść z progu. Cierpliwości! Po prostu trzeba trenować, trenować i jeszcze raz trenować. Na czym polega sam skok? Na mocnym wybiciu (L + PPM równocześnie) i nabraniu wysokości. Będąc w powietrzu, przybieramy odpowiednią pozycję (poruszając mychą w górę i w dół), tak aby wiatr wiał prosto w narty. Gdy już „poczujemy bluesa", zaczniemy osiągać oszałamiające wyniki!

Aaa! Byłbym zapomniał o lądowaniu;))) Skok możemy zakończyć dwojako: telemarkiem (najpierw PPM, a następnie LPM) albo klasycznie (L i PPM równocześnie). Więcej cennych punktów dostaniemy, oczywiście, za ten pierwszy. Jeśli chodzi o lądowanie na dwie narty, to polecam stosować tylko przy dalekich odległościach.

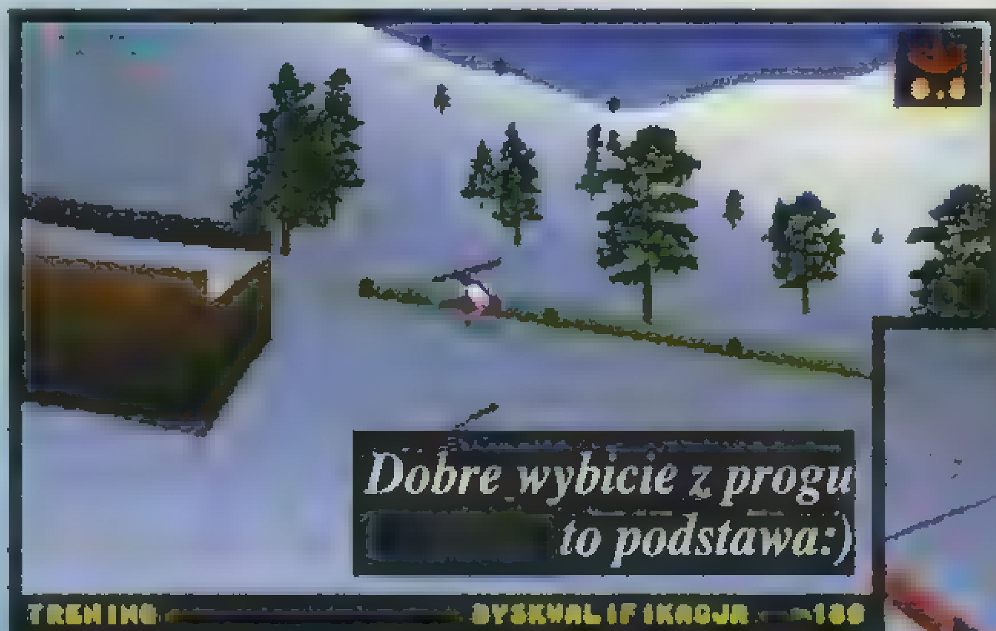
LOT

O ile na błędy, o których pisałem powyżej, można jeszcze przymknąć oko, o tyle strony audiowizualnej autorom nie wybaczę! Dlaczego? Zacznijmy od audio. Jest tu tylko kilka dźwięków. Mamy okazję usłyszeć je zaraz po uruchomieniu gry i później – już na skoczni: sygnał, po którym możemy ruszać, oraz dźwięki towarzyszące wyświetlaniu się not. Wybaczcie, jeśli coś przeoczyłem. Wszystkich „soundsów" jest na pewno nie więcej niż 10. O przygrywających w tle motywach lepiej zapomnieć! A grafa? Określę ją jednym słowem: piksele! Nawet produkty na „Amisię" miały lepszą szatę graficzną.

Na szczęście, wszystko to w pełni rekompensuje grywalność. Nawet Ci, których odstraszyła grafika i dźwięki, spędzą przy DELUXE SKI JUMP mnóstwo czasu, skacząc na coraz to innych obiektach. Co do skoczni, to trzeba przyznać, że odwzorowano je całkiem dobrze. Szkoda tylko, że otoczenie jest bardzo ubogie i w każdym kraju wygląda tak samo (nie wiedziałem, że i w Polsce, i w Japonii rosną identyczne drzewa). Na pochwałę zasługuje fakt, iż można edytować nazwiska zawodników (co to za gra skoczkiem o imieniu Player1 albo Schmitt;)); a także zmieniać kolory poszczególnych części ubioru (kask, rękawice, kombinezon oraz narty).

LĄDOWANIE

Przyznając DELUXE SKI JUMP ocenę, miałem spore wątpliwości. Pewnie część z Was będzie protestować, ale trudno:> Moim zdaniem siódemka to uczciwa nota. Trzy punkty odjąłem za błędy w interfejsie (powroty do menu głównego) i za muzykę oraz grafikę. Początkowo chciałem też odjąć jeden za brak multiplayera, ale postanowiłem, że tego nie zrobię.



Dobre wybicie z progu to podstawa:)





A to dlatego, że w DSJ można grać nawet w kilkanaście osób (!) na jednym komputerze. A teraz wybaczcie, ale czeka na mnie podwójny Puchar Świata rozgrywany na 64 skoczniach...

Adam Camparysz

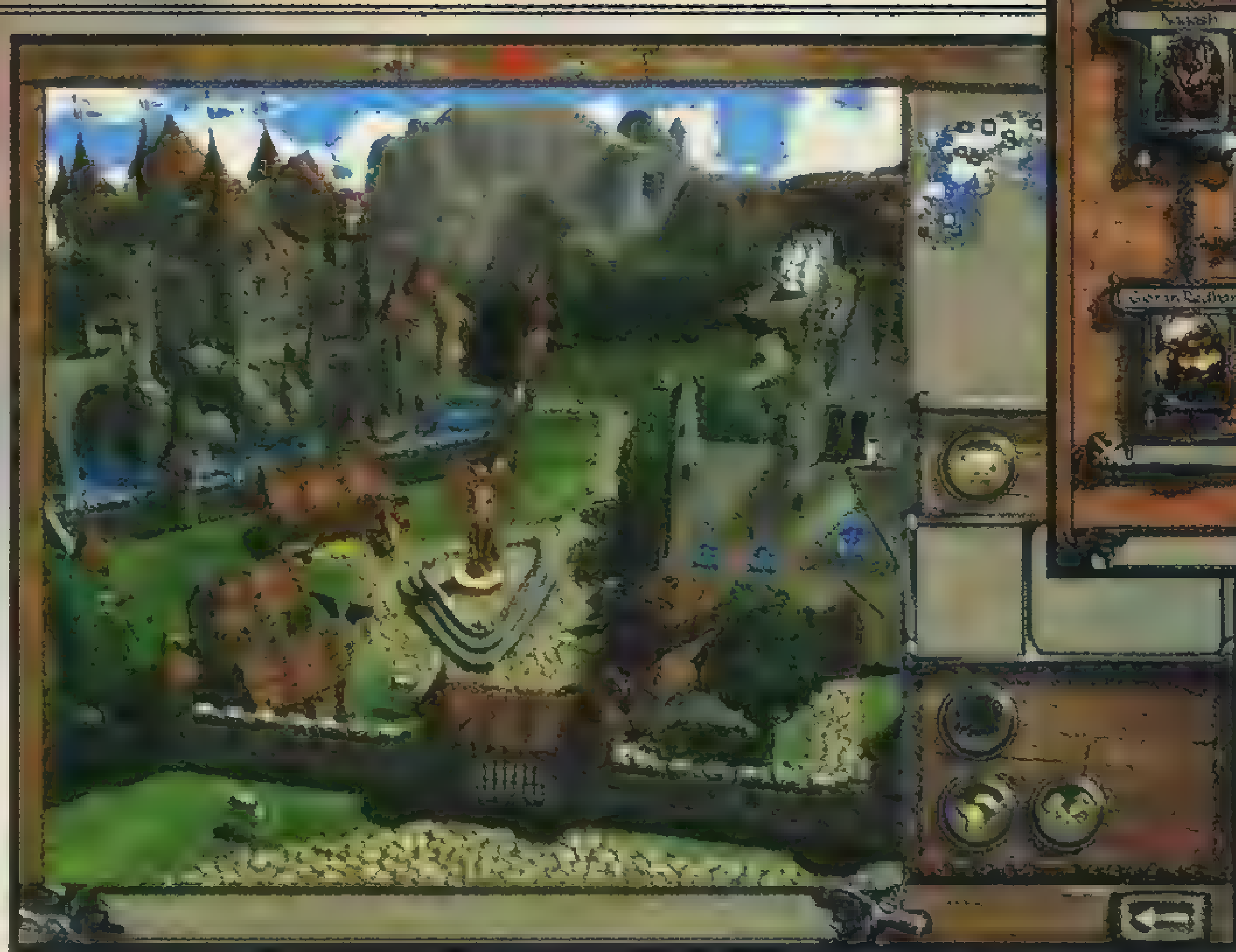


Jeden z bugów graficznych, których w DELUXE SKI JUMP wiele...

Mediamond
www.mediamond.fi

DYSTRYBUTOR PL – MEDIAMOND
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

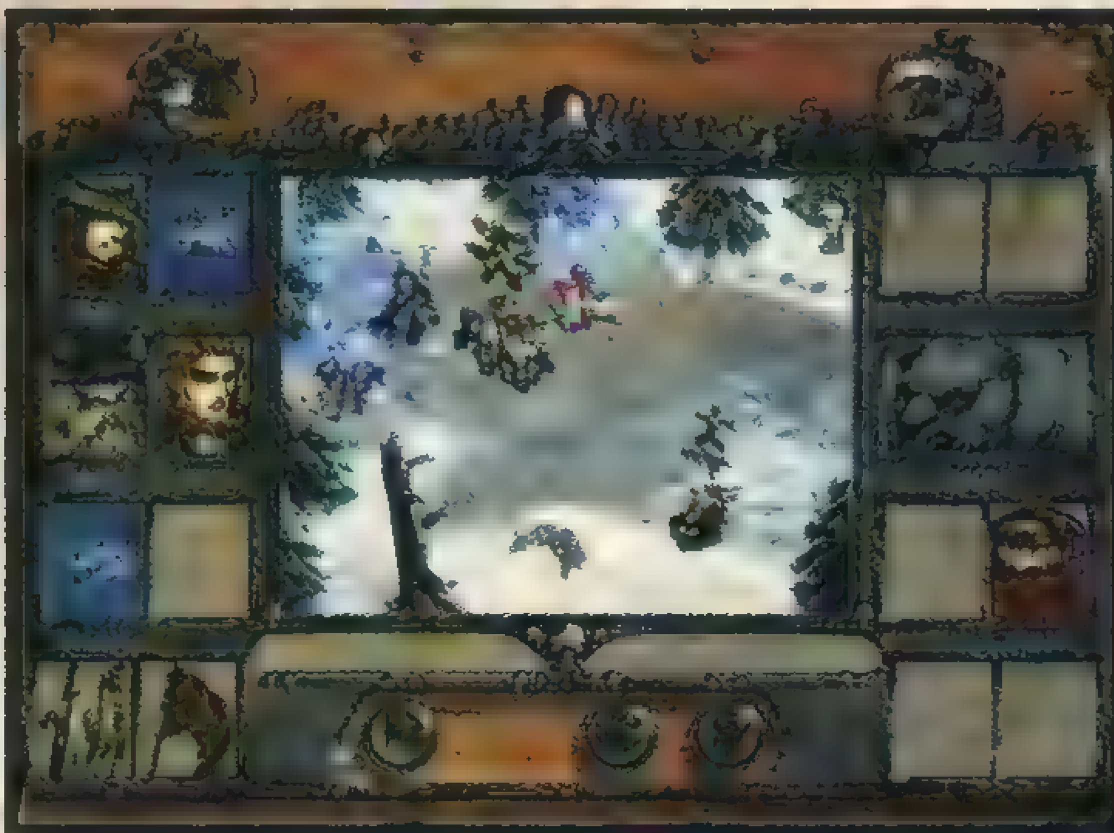


DISCIPLES
SACRED LANDS GOLD EDITION

Półtora roku po wydaniu DISCIPLES zainteresowanie graczy tym tytułem nadal jest bardzo duże. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom swych klientów, firma Strategy First postanowiła więc wydać złotą edycję tej gry, opatrując ją sporą ilością dodatkowych atrakcji. Oczekując na drugą odsłonę tej wspaniałej strategii (a jest ona właśnie opracowywana), będzie więc można przypomnieć sobie pierwszą jej część. Jeżeli natomiast ktoś w DISCIPLES nie grał w ogóle, to ma właśnie znakomitą okazję, żeby naprawić ten niewybaczalny błąd.

HEROSI I ICH WŁOŚCI

Na początek kilka słów o tej grze, z myślą o osobach, które stykają się z nią po raz pierwszy. Jest to strategia turowa, osadzona w fantastycznym świecie, w którym cztery rasy walczą o dominację. DISCIPLES przypomina takie tytuły, jak HEROES OF MIGHT & MAGIC czy KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA. Różni się od nich kilkoma detalami, ale główna idea z grubsza rzecz biorąc jest taka sama – Twoi bohaterowie prowadzą do walki armie, które wystawiasz za zdobyte pieniądze i zasoby naturalne. Możesz też inwestować w rozwój miast – w sposób analogiczny jak w HOM&M. Istotną różnicą jest natomiast, że w DISCIPLES wchodzisz we władanie nie tylko samych miast, lecz także całego regionu, który do nich przylega – razem z wszelkimi bogactwami, które się na nim znajdują. Trochę bardziej rozwinięty jest też wątek rozwoju bohaterów (elementy RPG dużo wyraźniejsze niż w HOM&M). Każdy z bohaterów ma swoje silne i słabe strony, każdy walczy w nieco inny sposób, co w połączeniu z różnicami pomiędzy rasami czyni z DISCIPLES bardzo ciekawą strategię. W porównaniu z innymi podobnymi grami tutaj niezwykle ważne jest planowanie walk. Zanim rozpocznie się bitwa, powinieneś już dzięki swoim szpiegom znać siłę przeciwnika i doskonale orientować się w jego słabych stronach. Tak naprawdę bitwa czasami jest tylko formalnością, gdyż wynik znasz już wcześniej.



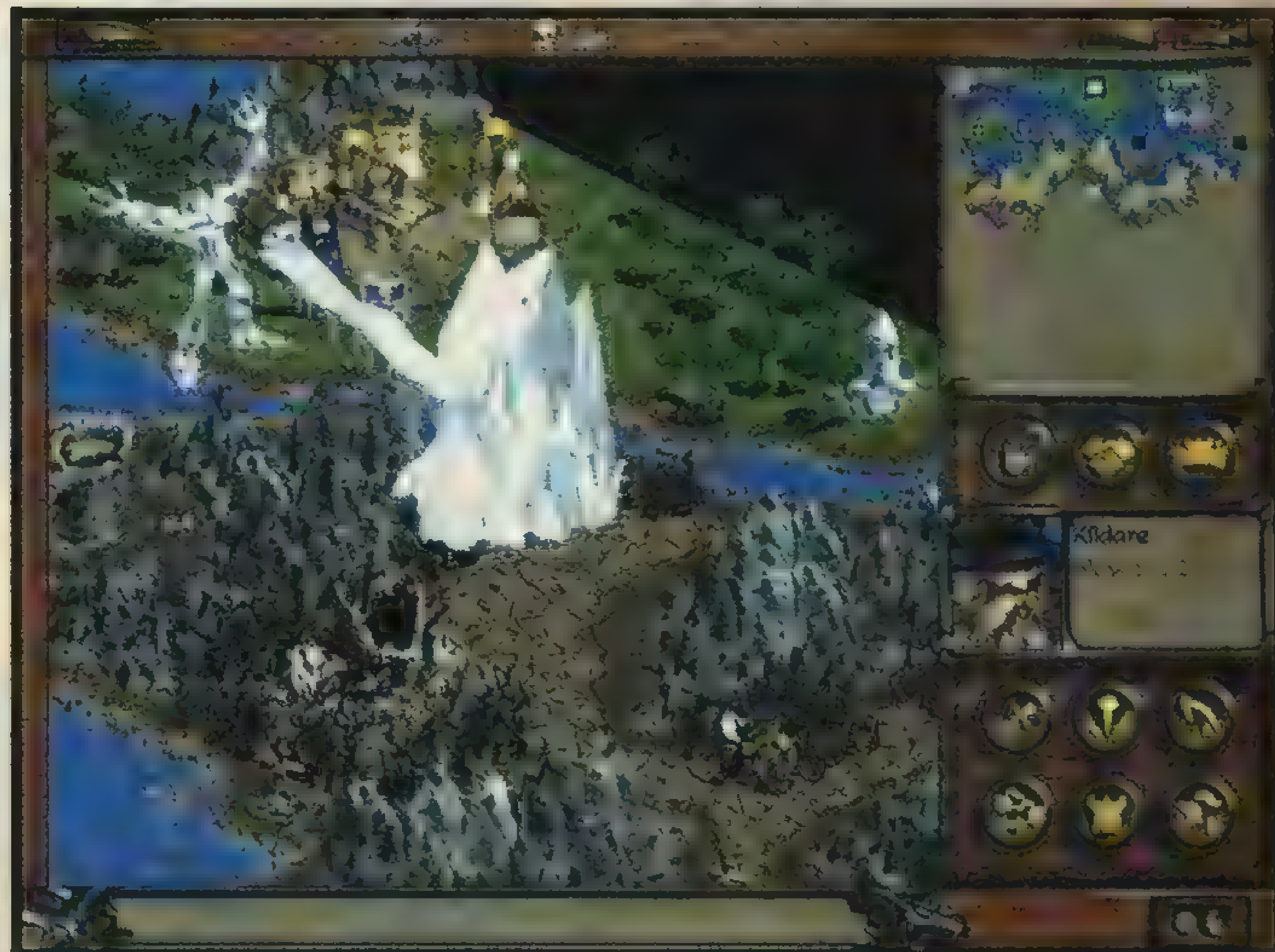
CIUTKĘ ZA CZARNĄ MAGIĄ...

Jeżeli chodzi o oprawę graficzną DISCIPLES, niestety, wypada ona dość blado w porównaniu z takim np. HOM&M – tam mamy wyższą rozdzielczość, a i kolory są żywsze. Nie można jednak odmówić jej swoistego uroku. Filmiki są bardzo ładne, zaś i w trakcie samej gry znaleźć można całkiem udane animacje (jednostki w czasie walki, na przykład). Do uproszczonego wyglądu mapy trzeba się przyzwyczaić, lecz po pewnym czasie przestaje to przeszkadzać. Niemniej, przyznaję, iż końcowa ocena DISCIPLES została nieco obniżona właśnie przez grafikę, która wielu osobom może wydać się po prostu archaiczna. Nie zestarzała się (i nie zestarzeje) natomiast muzyka, która znakomicie pasuje do klimatu gry i podnosi jej walory.

MULTIZMIANY

Na koniec to, na co czekaliście, czyli wykaz nowości, różniących złotą edycję od wersji klasycznej. Przede wszystkim te nowinki to 25 nowych scenariuszy, lecz ważne jest, że ulepszono również tryb multiplayer (teraz walka z ludzkimi przeciwnikami staje się naprawdę pasjonująca). Do gry dodano, oczywiście, wszelkie zmiany, które znalazły się w patchach, które przez te 18 miesięcy pojawiły się na Sieci. Część ze scenariuszy połączonych jest w kampanie. Chociaż nie są one szczególnie rozbudowane czy długie, jednak z pewnością uatrakcyjniają tę edycję.

Szkoda trochę, że goście ze Strategy First nie pokusili się o drobne chociaż zmiany w oprawie gry – dużo lepiej by się wtedy sprzedawała. Ale i tak, nawet w obecnej formie, stanowi bardzo dobry zakup. Co prawda, długie zimowe wieczory właśnie odchodzą w zapomnienie, ale z pewnością znajdziecie trochę czasu, żeby pograć w DISCIPLES.



Frogger

Strategy First
www.strategyfirst.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

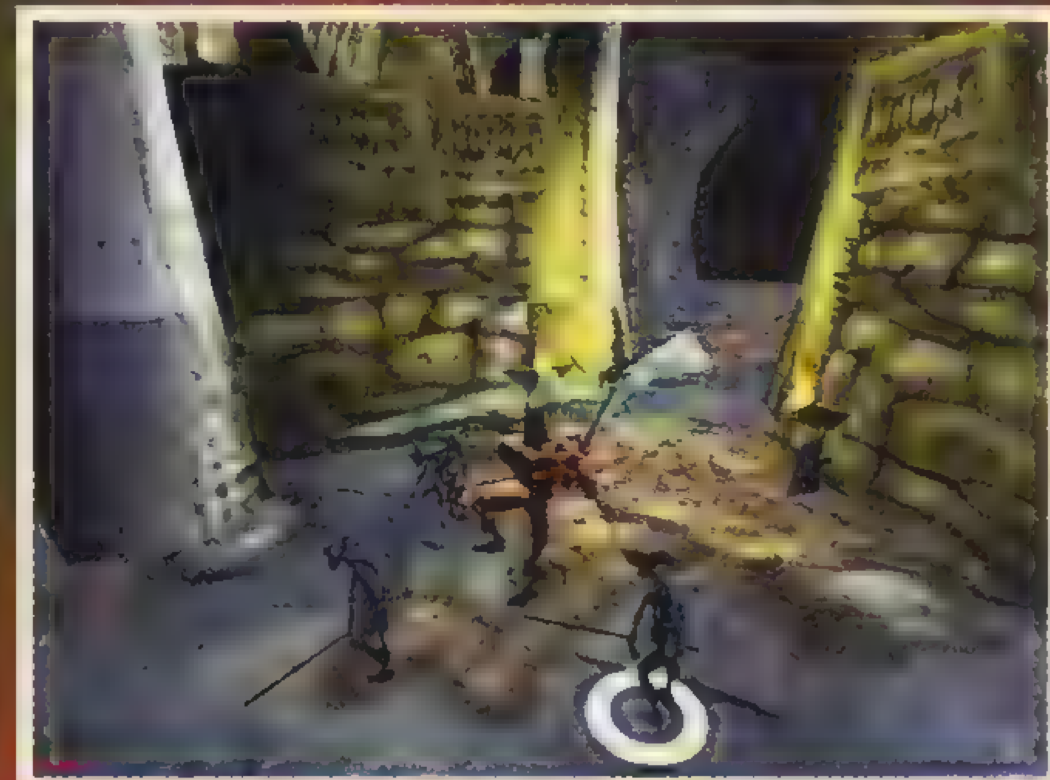
OCENA: 6/10



GROUCH



Wcielając się w skórę (a może raczej mięśnie:) Groucha, tytułowego bohatera najnowszej gry firmy Topware, przemierzymy wcale rozległy, kolorowy, bajkowy świat. Dlaczego akurat bajkowy? No, a jak inaczej można nazwać świat, w którym ukochana naszego herosa zostaje porwana przez złych i okrutnych ludojadów:) Na niezwykle dynamiczną akcję mamy tu świetny wgląd z perspektywy trzeciej osoby. Autorzy GROUCHA przyszykowali dla nas 10 ciekawych etapów – każdy z nich pełen przygód, wrogów, przeszkód i bonusów. Zresztą, cała ta gra to jedna wielka przygoda...



MIECZ I PIĘŚCI

Obowiązujące tu zasady rozgrywki nie należą do najbardziej skomplikowanych. Ot, po prostu – gracz ma rozum, a Grouch siłę – przekonujemy się o tym już na samym początku naszej przygody. Wystarczy tylko zestawić te dwie cechy, by móc wyruszyć na poszukiwanie pięknej ukochanej w celu uwolnienia jej z rąk okrutnych porywaczy. Nasz bohater, jak to przystało na herosa komputerowej rozrywki, jest wojownikiem bezwzględnym i w związku z tym nigdy nie rozstaje się ze swą bronią. A ulubionym przez niego jej rodzajem jest miecz – Grouch chwacko wywija nim podczas każdej nadarzającej się okazji do walki, choć w ostateczności do rozstrzygania sporów może też użyć gołych pięści. Ale na tym nie koniec, otóż w celu gromienia przeciwników da się tu użyć również innych przedmiotów (nazwijmy je „niekonwencjonalnymi"), np. pochodni. Poznanie sztuki walki jest bardzo potrzebne, ale nie stwarza większych problemów. Stosunkowo niewielka liczba klawiszy oraz myszka nie jest to zestaw narzędzi trudny do opanowania, wobec czego zapewne nawet młodsi gracze szybko wdrożą się tu do użytkowania oręża.



KONSOLOWE DZIEDZICTWO

Gra po części przypomina popularne niegdyś (szczególnie na konsolach) platformówki (np. EARTHWORM JIM, JAZZ JACKRABBIT itp.), a w tych, jak wiadomo, najważniejsze jest parcie do przodu. Ale ostrożnie! W GROUCHU nawet głupie wpadnięcie do wody kończy się utratą życia, a wszak chodzi przecież o świetną zabawę, a nie śmiertelne zmoczenie sobie kupra! Świetnej zabawy jest tu zresztą pod dostatkiem. Zapewni ją m.in. duża dawka humoru rodem z kreskówek – ten element to kolejny plus gry. Zabawny klimat można wyczuć już w trakcie oglądania intra, później zaś gruntują go poszczególne przerywniki.



DYM I ŚNIEG

Pod względem graficznym GROUCH nie odstaje od podobnych mu produkcji. Wykorzystano tu najciekawsze ze stosowanych obecnie w grach komputerowych efektów wizualnych, takie jak: deszcz, ogień, dym, śnieg, dynamiczne zmiany oświetlenia i mnóstwo innych. Oczywiście, wszystko w pełnym trójwymiarze. Każda z postaci zbudowana jest z dużej ilości wielokątów i sześcianu to nie przypomina pod żadnym względem. No, może poza samym Grouchem, który posturą przewyższa nawet Hulka.

Zabawa w podbój świata w GROUCHU jest nadzwyczaj ciekawa, a przyjemność z niej płynącą wzmacnia oprawa audio, która dobrze wypełnia grę i nadaje jej spójności. Myślę, że pod tym względem nie można narzekać. Chociaż z prezentowanych przez autorów założeń widać, iż program jest przeznaczony raczej dla mniej wymagających, to nie można powiedzieć, iż na tym kręgu odbiorców kończy się jego oddziaływanie. Warto wspomnieć, że gra została w pełni zlokalizowana, choć w wypadku firmy Topware chyba nikogo nie powinno to już dziwić. Wydawca ten znany jest przecież ze swojej polityki



oferowania produktów komputerowej rozrywki w polskojęzycznych wersjach językowych i za niewielką cenę. Nie sposób pominąć też niskich, jak na dzisiejsze czasy, wymagań sprzętowych – do uruchomienia gry wystarczy komputer z procesorem Pentium 166 MMX i 32 MB RAM.

Podsumowując – GROUCH to gra na poziomie. Wprawdzie nie wnosi żadnych nadzwyczajnych nowości, to jednak wypełnia pewną rynkową lukę. Powinni na nią zwrócić uwagę ci, dla których zabawa w ONI czy TOMB RAIDERA jest stanowczo zbyt trudna.

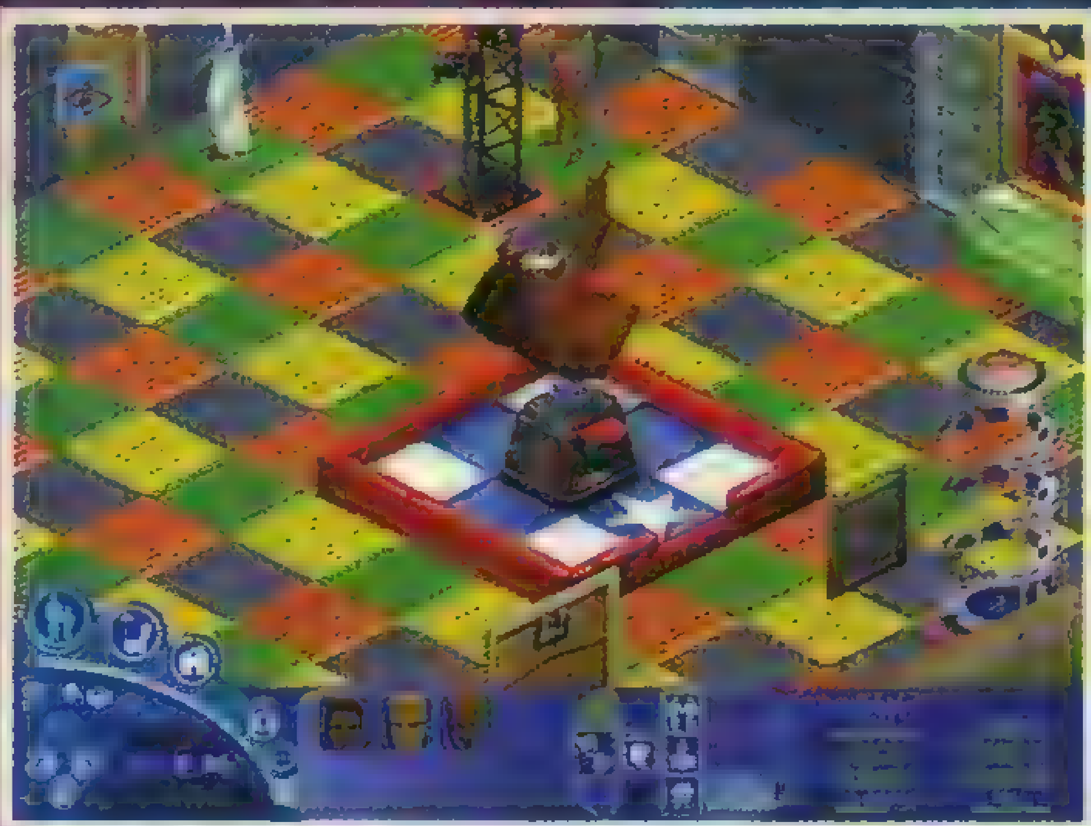
Valpurgius

Revistronic
www.topware.pl

DYSTRYBUTOR PL - TOPWARE
STRONA PL - www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL - JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6.5/10

THE SIMS BALANGA PL







Niektórzy ludzie żyją od imprezy do imprezy. Szara codzienność jest dla nich jedynie przerywnikiem między balangami. Zwolenników tego trybu życia nie brakowało i wśród fanów THE SIMS. Niestety, pierwotna wersja tej gry nie oferowała zbyt wielu możliwości stworzenia klubu nocnego czy rozkręcenia przyzwoitej imprezki w domu – nie te wnętrza, nie te akcesoria. Teraz to się zmieni – oto kolejny zestaw dodatków: THE SIMS BALANGA.

W PUDEŁKU

Jeśli przeglądaliście reklamy BALANGI, zapewne rzuciła się Wam w oczy informacja o stu nowych obiektach. No cóż, nie do końca jest to prawda. Wliczono w to bowiem dosłownie wszystkie nowe elementy – łącznie z tapetami, okładzinami elewacyjnymi, wzorami podłogi czy też „skórami" postaci. Owszem, składają się one na klimat gry, jednak trudno je uznać za nowości – to raczej nieodzowny w tym wieku (wszak Simy mają już niemal półtora roku!) facelifting. Prawdziwych nowinek jest zdecydowanie mniej, może około 20.

Przede wszystkim trzy nowe style urządzania domu: country, dyskotekowy i plażowy. Poza wspomnianymi już elementami wystroju wnętrz obejmują one po kilkanaście drobiazgów – fragmenty zwierząt do zawieszenia na ścianie, olbrzymie wentylatory (idealne do postindustrialnej imprezowni), baloniki, fluorescencyjne lampy, trzcinowe fotele itd. Owszem, drobiazgów owych jest sporo, ale należy je traktować jedynie jako składniki owych trzech dużych grup.

NOWE ZABAWKI

Po zbudowaniu domu i przybraniu go zgodnie z obowiązującą modą (a właściwie wedle panującego w THE SIMS bezguścia) możemy iść na zakupy. W dziale nowości sklepu znajdziemy m.in. kilka nowych urządzeń do tzw. „zabaw grupowych" (choć moim zdaniem i tak ostatnim prawdziwym wynalazkiem przeznaczonym właśnie do takich „zabaw" było wibrujące łóżko ze ŚWIATOWEGO ŻYCIA). Przede wszystkim – ognisko. Simowie, wzorem przodków, lubią siadywać wokół ognia i opowiadać o wydarzeniach minionego tygodnia czy też raczyć co mniej odpornych przedstawicieli (lub przedstawicielki) płci odmiennej historyjkami o duchach. Poza tym możemy kupić urządzenie do zbiorowego puszczania baniek – nie widzę większego sensu w takiej zabawie, ale o gustach się nie dyskutuje. O wiele fajniejszą zabawką jest szafa z kostiumami. Chcesz urządzić imprezę w rzymskich togach? Nie ma sprawy! A może wolisz wczuć się w dyskotekowy klimat lat siedemdziesiątych? Peruki afro i tandetne garniturki czekają.

Na starszych imprezowiczów czekają bardziej hardcore'owe niespodzianki. Jeśli mamy zamiar urządzić wieczór kawalerski (ew. urodziny, imieniny, rocznicę ślubu lub dowolną inną balangę), dobrym pomysłem będzie kupno tortu z siedzącą wewnątrz hmm... „tancerką egzotyczną". Skoro jesteśmy przy tancerzach – w prawdziwym nocnym klubie nie może także zabraknąć klatek, w których oddawaliby się oni dzikim harcom. Szkoda tylko, że nie przewidziano chromowanych rur i wijących się wokół nich panienek...

Na pocieszenie miłośnicy zabawy w stylu country mają mechanicznego byka. Co prawda, nie jest to typowa zabawka „grupowa", jednak niepowodzenia potencjalnych kowbojów zawsze gromadzą tłum ciekawskich.

Warto także zatrudnić profesjonalnego kelnera, dbającego zarówno o mieszanie nawet najbardziej wymyślnych drinków, jak też i sprawnie układającego przekąski na ustawionych w podkowę stołach. Drugą z nowych postaci jest mim – kuzyn występującego w ŚWIATOWYM ŻYCIU Smętnego Klauna. Podobnie jak tamten ma on za zadanie rozweselać ponurych uczestników imprezy. I wychodzi mu to równie źle.

DODATEK TO CZY NIE?

No dobra, fajnie – ale czy tak powinien wyglądać porządny dodatek do gry? Niby BALANGA oferuje sporo nowych możliwości, kilkanaście gadżetów (jak już wspomniałem, producenci mówią o ponad stu nowych przedmiotach, ale nie będziemy chyba liczyć nowych farb czy podłóg!), ale jak dla mnie to zdecydowanie za mało. Większość z tych rzeczy powinna być po prostu oferowana w Internecie.

Przydałby się zestaw nowych misji czy jakaś modyfikacja zasad rozgrywki – cokolwiek, co by sprawiło, żeby po zainstalowaniu człowiek miałby wrażenie obcowania z nową jakością. Niestety, dostajemy tylko zestaw nowych zabawek – a to trochę za mało.

Pooh



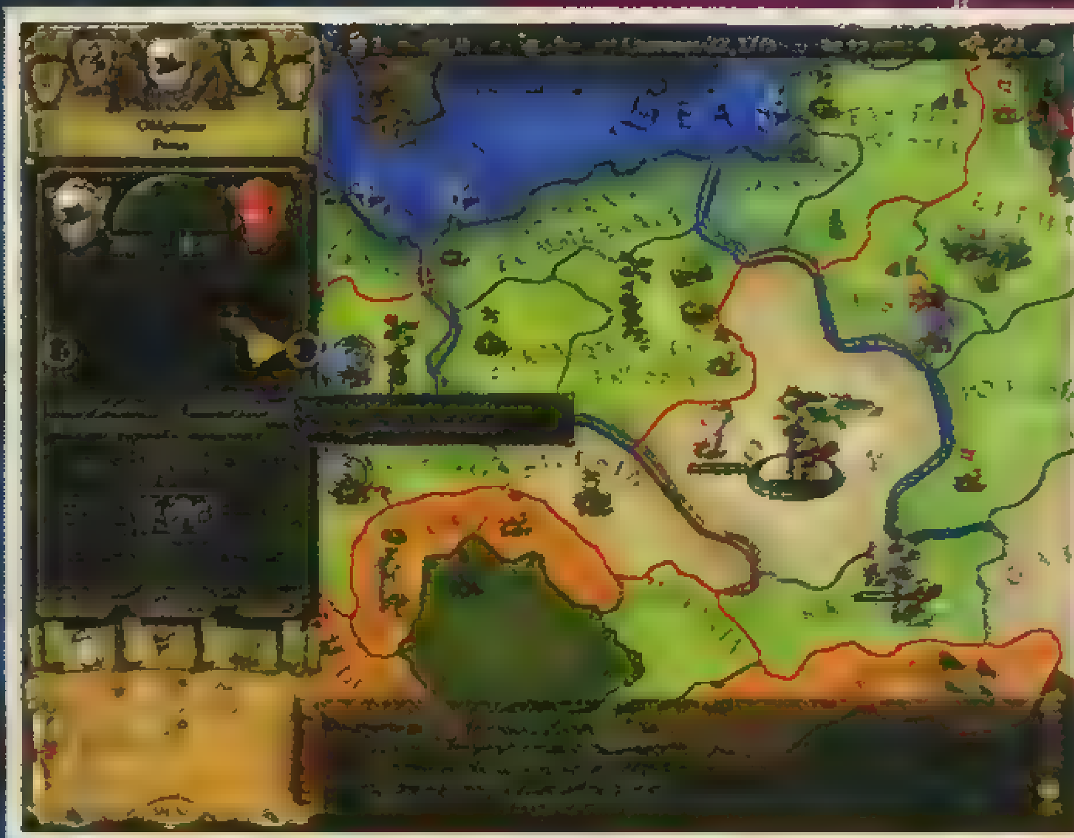


Maxis
www.thesims.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 6/10





EUROPA UNIVERSALIS PL

Na przetworzenie tego multum danych, których zgromadzenie szwedzkim twórcom EU zajęło ponoć 10 lat, Codzie musiało starczyć kilka miesięcy. Opłaciło się. Dostajemy w miarę starannie zlokalizowaną grę w wersji 1.08, a więc wyprzedzającej zagraniczne patche o jeden krok (nowy patch już na necie). Instrukcja nie zawiera aż tylu byków, jak można by się spodziewać po jej objętości (131 stron), a i to trzeba pamiętać, że błędy merytoryczne to w większości spuścizna po Szwedach. Owszem, Henryk Walezy występuje jako Henri de Anjou (ale w grze już jest po polsku!), Sobór Trydencki to jakaś Rada Trentu, embargo handlowe przemieniło się w odmowę handlu, a manufaktura stała się fabryką. Miejscami zdarzają się bełkoty wynikające z niechęci tłumaczy do przeczytania choć jednej książki historycznej, a także ich nieznajomości synonimiki (słowa kalwinizm użyto zamiast kontrreformacja). Jednak przeciętny gracz zrozumie, o co chodzi.

Grzech polskich lokalizatorów leży bardziej w tym, że spolszczono tylko nazwiska polskich władców i dowódców, a i to nie wszystkich. Niektóre brzmią równie dziwnie co śmiesznie – Goplo, Siedice, Woclaweck, Biebrza, Trybunalski itp. Nie dopilnowano też dat w tekstach dyplomatycznych – przy niedotrzymaniu sojuszu tymczasowe casus belli może trwać np. „do OCTOBER".



Jednak poza zabawnymi błędami (nie wykraczającymi poza ogólny poziom szwedzkiego oryginału – np. Fedor zamiast Fiodor) gra jest wydana starannie i nie sprawia specjalnych kłopotów. Nie jest wszak winą Cody, że choćbyśmy wyłączyli dźwięk CD ze sto razy, to i tak za każdym razem na początku gry włącza się muzyka. Pretensje można mieć do dwóch rzeczy: czcionka jest w grze trochę za jasna i rozmazana, a poza tym na dwóch komputerach zdarzyło mi się, że po zainstalowaniu gry i przy odpalaniu jej z cedeka nie było opcji „Graj" w autostarcie.

W wersji spolszczonej EU to nadal hit. Zwłaszcza że poza zamieszczonymi w grze 9 scenariuszami (najbardziej podobał mi się ten zatytułowany: „Trzy małe myszki") jej polski wydawca zamierza uszczęśliwić nas kilkom nowymi.

Berger

Paradox Entertainment

www.europa-universalis.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 9/10

LOKALIZACJA: [illegible]/10

PASSAGE 3 PL

Kolejna pozycja z półki gier logicznych. A jak wiadomo, ten gatunek opiera się na bardzo prostych zasadach – najczęściej chodzi o układanie klocków. I pomimo iż ten rodzaj zabawy jest chyba najstarszym na świecie, to absorbuje gracza w magiczny wręcz sposób. Któż z nas nie pamięta godzin spędzonych przy TETRIS? PASSAGE 3 łączy kilka elementów najpopularniejszych układanek: wspomnianego tetrisa, pasjansa oraz domina. Choć trudno jednoznacznie określić, których cech jest najwięcej, to jednak najbardziej kojarzy mi się z dominem.

Klocki należy ułożyć w taki sposób, aby zapełniły całą planszę (12x8 pól) w pionie lub poziomie. Muszą być dopasowane kolorami albo figurami. Za każdym razem komputer losowo przydziela nam jedną część układanki, a błędna próba lub brak możliwości dopasowania „odciąża" naszą pulę kredytów. W momencie gdy jej poziom będzie zerowy lub skończy się limit czasu, gra się kończy. Do wyboru dostajemy cztery modyfikacje: z ograniczeniem czasu, z odpowiednim ułożeniem figur, wolne stoły itp., oraz trzy poziomy trudności. Mimo że reguły są bardzo proste, to nie znaczy, że sam gra jest łatwa. Tu bezmyślne klikanie nie ma najmniejszego sensu i osoby, które nie mogą dłużej usiedzieć przed monitorem, nie powinny sięgać po PASSAGE 3.

Komu można polecić tę grę? Wydaje się, że będzie dobrym prezentem zarówno dla młodzieży w wieku gimnazjalnym, jak i jej rodziców. Mimo iż w grach logicznych trzeba wysilić szare komórki, to nieraz wysiłek taki jest odprężeniem dla umysłu – czy to po ciężkim dniu w szkole lub pracy, czy też po... grze w QUAKE'A.

Grafika oraz oprawa muzyczna stoją na przyzwoitym, choć niezbyt wysokim poziomie. Kolorowe plansze (w kilku odmianach, m.in.: Rośliny, Horoskop, Historia) oraz spokojna ścieżka dźwiękowa, przyprawiona delikatnym głosem lektorki, dobrze koi zszargane nerwy.

PASSAGE 3 jest produktem dobrym w swojej klasie, ale to wszystko. Nie wyróżnia się niczym specjalnym, tak jak chociażby PUZZLE STATION, w której to grze oprawa audiowizualna bardzo podnosiła ocenę końcową (patrz SS 89). Polecam wszystkim znudzonym SAPEREM i PASJANSEM, ale jednocześnie zaznaczam, iż bardziej wyrafinowani gracze i miłośnicy gier logicznych mogą szybko się znudzić.





Valpurgius

Gekko Software

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166MMX, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

FS 2000 DODATKI

Ostatnio przyszło do redakcji kilka przyjemnych dodatków, które rozszerzają możliwości standardowego FS–a. Z tej przyczyny postanowiliśmy opisać je w wspólnym artykule. Zapraszam do lektury oraz życzę tylu startów co lądowań.

TopGun

AMSTERDAM SCHIPHOL 2000

Pierwszy z dodatków, którymi się tu zajmiemy, oferuje bardzo dokładną scenerię znajdującego się w Amsterdamie portu lotniczego Schiphol. Instalacja programu przebiega bezproblemowo. Wszystkie pliki są automatycznie kopiowane do odpowiednich katalogów. Proces zmiany ustawień również odbywa się automatycznie. Uwaga! Podczas instalacji pokazuje się komunikat o konieczności instalacji patcha #2 do FS–a. Co prawda u mnie również przed instalacją wzmiankowanej łatki wszystko działało, jednak autorzy ostrzegają, że całość może źle działać. Wrażenia wizualne są naprawdę oszałamiające. Po ustawieniu najwyższych detali na monitorze widać praktycznie wszystkie szczegóły scenerii. Na wirtualnym lotnisku odwzorowano każdą drogę kołowania oraz każdy budynek. Imponujące wrażenie wywołuję



Amsterdam Schiphol 2000



zwłaszcza nocny lot nad lotniskiem. Kilka rozświetlonych pasów startowych, ślicznie odwzorowane i oświetlone budynki. Do zalet tego dodatku należy zaliczyć również dobrą „dynamikę scenerii". Wszystkie starty i lądowania samolotów odpowiadają rzeczywistemu rozkładowi lotów KLM oraz jego partnerów. Na szczególną uwagę zasługuje zestaw map (są dostarczone w formacie *.pdf). Przedstawiają one pomoce nawigacyjne znajdujące się wokół lotniska, trasy przylotów i odlotów oraz dokładne schematy podejścia do wszystkich dróg startowych. Dodatek jest bardzo dobry i wart wydania na niego pieniędzy. Polecam!

Lago Snc
www.lago-online.com



767 PILOT IN COMMAND

Drugi z opisywanych tu programów dla odmiany zawiera dodatkowy samolot. Nie jest to jednak prosty model, jaki można ściągnąć za darmo z Sieci, a praktycznie zbudowany na podstawie FS–a samodzielny symulator Boeinga 767 z własnym bardzo rozbudowanym panelem. Oprócz standardowej deski rozdzielczej możemy wywołać panel górny, boczny, blok sterowania pracą silników oraz ekranik komputera, służący do tworzenia planów lotu. Oczywiście, wszystkie przyciski kontrolki można przestawiać ręcznie. Dodatkowe menu przygotowano również dla „awarii". Za jego pośrednictwem można zafundować sobie naprawdę wredną sytuację. Co powiecie na uszkodzenie hydrauliki połączone z wyciekiem paliwa? Prawda, że miłe? Model samolotu jest bardzo szczegółowy. Wszystkie ruchome części są doskonale animowane. Dodatek zawiera kilka wersji malowania samolotów tego typu. Podręcznik zaśoferuje dokładny opis wszystkich paneli oraz listy akcji wykonywanych zarówno w przypadku rutynowych czynności, jak i sytuacji awaryjnych. Jeśli ktoś lubi 767, to powinien zaopatrzyć się w 767 PILOT IN COMMAND.

Wilco Publishing
www.wilcopub.com


767 Pilot in Command



FLIGHT DECK 2

W tym wypadku możemy posymulować sobie latanie kilkoma doskonałymi samolotami, które wykorzystywane są przez lotnictwo marynarki wojennej Stanów Zjednoczonych. A mianowicie: S–3B Viking, F–14 Tomcat, F/A–18 Hornet, E–2C Hawkeye i A–4T Skyhawk, A–7E Corsair II. Abyśmy mogli poczuć się jak prawdziwi piloci morscy, oddano do naszej dyspozycji również lotniskowiec CVN 68 U.S.S. Nimitz. Wszystkie samoloty mają animowane ruchome części oraz własne kokpity. Wrażenia z lotów są bardzo pozytywne. Zupełnie inaczej pilotuje się ciężkie F–14, a inaczej treningowego Skyhawka. Na płycie znajdują się dwie wersje dodatku. Jedna dedykowana dla CFS 2 a druga dla FS2000. Całość jest dobrze opracowana, jednak pod względem złożoności ustępuje dwu powyższym dodatkom. Mimo to warto dodać tych kilka samolotów do kolekcji.

Abacus
www.abacus.com




Flight Deck 2

Być bogiem to naprawdę fajna fucha! Budujesz sobie miasto, dbasz o jego rozwój i zadowolenie mieszkańców. Dla własnej rozrywki, ale i rozszerzenia wpływów, organizujesz wyprawy wojenne. A jak coś pójdzie nie tak, to nikt się nie przyczepi. No bo... wszyscy nie żyją!





ZEUS: ENHANCEMENT PACK to, oczywiście, rozszerzenie gry ZEUS PAN OLIMPU, która – jak pamiętamy – polegała na zarządzaniu egipskim miastem. Po dograniu tego dodatku – podobnie jak w oryginale – rozpoczynamy od wyznaczania działek pod zabudowę. Pojawiają się pierwsi mieszkańcy. Domagają się wody i żywności. Wznosimy więc fontanny i zapewniamy dostawy żarełka. Dbamy o kulturę plebejuszy, aż w końcu wyłoni się z nich wyższa grupa społeczna. O, ta to wymaga już prawdziwych rezydencji i dostaw towarów luksusowych. Ale i płaci wyższe podatki.

No i trzeba również zadbać o bezpieczeństwo miasta. Budujemy więc mury obronne, na których czuwają straże, i bramę, która nie przepuszcza przeciwników. Zwykłych wrogów łatwo zwyciężyć, ale potwory mogą pokonać jedynie herosi. Stawiamy im więc oddzielne „przybytki herosa" i spełniamy zachcianki. Z czasem przyjdzie pora na podlizywanie się bogom. Trzeba

ZEUS ENHANCEMENT PACK





strzelić im ładną świątyńkę, a przybędą do naszego miasta i będą się przechadzać jego ulicami. Zaowocuje to pewnymi dodatkowymi korzyściami. Na przykład, Apollo zwiększa szansę naszych zawodników na igrzyskach i chroni miasto przed potworami.

Ten dodatek w dość dużym stopniu rozbudowuje podstawowe parametry gry. Przede wszystkim zawiera jedną nową przygodę (kampanię) – Odyseję. Poza tym, trzy otwarte gry, w których swobodnie zakładamy i rozbudowujemy nasze państwa–miasta. To naprawdę dość dużo, ale jeśli ktoś po zaliczeniu i tych misji zapragnie większej dawki wrażeń, to może skorzystać z dołączonego do pakietu nowego edytora kampanii, który pozwala dosłownie na wszystko. Przy odrobinie zapału można stworzyć praktycznie dowolne gry.

Wiele zmieniło się również w samych „bebechach" – modyfikacji uległy nieco zasady gry. Niezadowolenie jest teraz przedstawione na ogólnej mapie miasta. Studia rzeźby przyjmują teraz maksimum cztery ładunki brązu zamiast pięciu. Sprzedawcy koni i pancerzy przestali wreszcie czekać z zamówieniem nowej dostawy, dopóki nie wyprzedali całego zapasu. Poprawiono również tryb automatycznej obrony przeciwko inwazjom z morza. Wreszcie działa to jako tako.

Poprawiono również kilka ewidentnych błędów. Na przykład, sprzedawcy na agorze przestaną wrzeszczcie używać dwa razy tylu pracowników, niż powinni. No i sama gra stała się bardziej stabilna i prawie w ogóle się nie zawiesza.

Cóż, w sumie sporo tego, ale nie wolno zapominać, iż ZEUS: ENHANCEMENT PACK to tylko dodatek do podstawowej gry (w dodatku wydanej nie tak dawno). Przeznaczony przede wszystkim dla ludzi, którzy zjedli zęby na niej, ale wciąż pragną kolejnych wyzwań. Widać to chociażby po poziomie trudności, który dla kogoś nowego będzie po prostu za wysoki. Jeśli więc w PANA OLIMPU grałeś krótko, to lepiej jeszcze raz wróć do niego, zamiast wydawać pieniądze na coś, co nie jest Ci do końca potrzebne.



Ator

Sierra
www.enhancement.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT.COM.PL
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Fallout Ta

BROTHERHOOD OF STEEL

cz. 1

„My magic makes me invincible!" ostatnie słowa Beastlorda przed przyjęciem na klatę czterech serii z AK47.

Pierwsze ważne decyzje dotyczą kwestii stworzenia głównego bohatera. W FALLOUT TACTICS można stworzyć praktycznie dowolną postać: od cichego złodziejaszka, przez znakomitego kupca i trapera, aż po szturmowca, który sieje na lewo i prawo seriami z karabinu maszynowego.

TWORZENIE POSTACI

Najpierw wybierz dwie cechy. Proponuję utalentowanie oraz szybkostrzelność. Pierwsza z nich obniża umiejętności postaci o 10%, lecz o 1 podwyższa charakterystyki. Ponieważ te pierwsze można podnosić w trakcie gry, a te drugie nie (z drobnymi wyjątkami), warto ją wziąć. Szybko przekonasz się, jak bardzo się przydaje, gdy mając o 7 punktów więcej, zaczniesz ustalać statystyki. Szybkostrzelność powoduje, że strzał z dowolnej broni kosztuje o jeden punkt ruchu mniej. Dotyczy to zarówno trybu strzałów pojedynczych, jak i serii. Niestety, mając tę cechę, nie możesz celować w poszczególne części ciała. Ale to i tak rzadko się przydaje, a poza tym masz w drużynie inne osoby, które mogą bawić się w strzelanie precyzyjne.

Dalej zajmij się charakterystykami. Najpierw ustaw zwinność na 10 (będziesz miał 10 pkt. ruchu), zaś siłę i wytrzymałość na ok. 8 (większa siła pozwala więcej nosić, a wytrzymałość wpływa bezpośrednio na liczbę punktów życia). Resztę przydziel zgodnie z uznaniem, lecz staraj się, by żadna z charakterystyk nie spadła poniżej 3.

Następnie wybierz imię, płeć oraz wiek swej postaci i na koniec – zdecyduj się na umiejętności. Warto wziąć broń palną (na początku będziesz dysponował orężem wyłącznie tego typu). Mając ją, możesz posługiwać się pistoletami, strzelbami (np. myśliwską), śrutówkami, średnią bronią maszynową (np. M16, UZI lub) AK47. Wybierz też drugą broń. Najlepiej energetyczną (lasery, miotacze plazmy itd.) lub ciężką (ciężkie karabiny maszynowe, granatniki itd.). Pozostała jeszcze jedna umiejętność do wzięcia – proponuję otwieranie, medyczną, naprawczą, naukową albo skradanie się – w zależności od tego, jaką chcesz mieć postać.

BROŃ

Oprócz postaci głównej masz do dyspozycji dwoje innych żołnierzy: Farsight to początkująca snajperka, zaś Sitch to jeden z gorszych lekarzy, jakich ziemia nosiła. Po drugiej misji i tak wymienisz ich na lepszych, więc się nie przyzwyczajaj. Farsight ma strzelbę myśliwską – najlepszą broń dalekiego zasięgu, jaką przez długi czas będziesz mógł zadysponować. Dopiero około szóstej misji zdobędziesz strzelbę wojskową M1 Garand – nieco lepszą, choć też nie do strzelania precyzyjnego. Twoja główna postać będzie najprawdopodobniej uzbrojona w pistolet maszynowy, zaś doktorek w fuzję. Ogólna zasada doboru uzbrojenia jest następująca: w jednej ręce broń dalekiego lub średniego zasięgu, w drugiej taka skuteczna na krótki dystans. I tak np., główną postać powinieneś wyposażyć w AK47 (czyli kałacha), jak tylko zdobędziesz ten karabin na wrogu. Jest to najlepsza broń półautomatyczna. W drugiej łapie warto mieć solidny rewolwer lub śrutówę, choć tak naprawdę AK47 sprawdza się znakomicie na dowolną odległość. Bardzo przydatny jest pistolet Desert Eagle .44 (choć z amunicją bywa kiepsko).

ODDZIAŁ

W drużynie warto mieć 4 osoby. Sześć to za dużo – zdobywasz mało punktów na łeb, zaś dwoma lub jedną gra się dużo trudniej. Ja używałem następującego składu: postać główna w wersji szturmowej (2 karabiny maszynowe i dobra zbroja), snajperka (M1 Garand oraz AK47, na wszelki wypadek), „heavie" uzbrojona w broń ciężką oraz Desert Eagle'a i zwykły żołnierz z bronią półautomatyczną i śrutówą. W takim zespole każda postać jest zdolna do nawiązania walki w pojedynkę, a poza tym wszystkie znakomicie współpracują, gdyż ich uzbrojenie się uzupełnia. Jeżeli chcesz,

Posiłki w drodze



Bunkier Bractwa bywa czasem gwarnym miejscem...



Rzeźnia numer 5



ctics

możesz podzielić ekipę na pododdziały (np. dwa po dwie osoby). Robi się to, wybierając odpowiednie postacie i wciskając Ctrl + F7–F10. Grupy wywołujesz, wciskając F7–F10. Mogą się one pokrywać – na przykład możesz mieć dwóch pierwszych kolesi pod F7, trzeciego i czwartego pod F8, zaś wszystkich czterech pod F9.

WALKA

W pierwszych misjach przyjdzie Ci walczyć w otwartym i urozmaiconym terenie. Po dotarciu blisko wroga cały oddział powinien zacząć się czołgać. Walkę rozpoczyna snajper, a reszta czeka na dogodną serię z broni maszynowej (nie strzelaj, jeżeli masz mniej niż 60% szans na trafienie). Przeciwnicy usiłują szturmować Twoje pozycje i wpadają w zasadzkę. W pierwszych kilku misjach nie będą zbyt silni. Spokojnie możesz więc podbiec i strzelić z bliska. Wprawdzie ryzykujesz postrzał, ale jest duża szansa, że gość spudłuje. Na początku Twoje umiejętności strzeleckie będą na średnim poziomie, więc czasami musisz zdecydować, co robić, gdy okaże się np., że stoisz 15 pól od przeciwnika i masz tylko 30% celności. Moją ulubioną strategią było podejście o 6 heksów i strzał serią (4 pkt. ruchu) z małej odległości (jeżeli stworzyłeś inną postać, niż sugerowałem, możesz nie dać rady tego zrobić). Nawet jeżeli seria nie była śmiertelna, to i tak jesteś na dogodnej pozycji, a wroga masz ciężko rannego, czyli sytuacja opanowana.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Na każdym poziomie dostajesz kilkanaście punktów (w zależności od inteligencji), które możesz wydać na podwyższenie umiejętności. Dopóki nie dojedziesz do 120%, inwestuj tylko i wyłącznie w posługiwanie się bronią palną. Potem zaś w cechy, które przydadzą się bezpośrednio w walce, np. skradanie się. Przydatne jest również otwieranie, chociaż do wszystkich ważniejszych drzwi czy skrzyń i tak będziesz musiał znaleźć klucze. W przypadku umiejętności obsługi broni wartość 100% oznacza, że z bliska będziesz miał 95% szans na trafienie przeciwnika (maks. wartość w każdym przypadku). Podniesienie jej ponad 100% pozwoli Ci celnie strzelać na większe odległości. Dla głównego bohatera czasami warto podnieść odpowiednią umiejętność (broń palna albo energetyczna) do 130% czy nawet 150%.

STRZELANIE POJEDYNCZE I SERIAMI

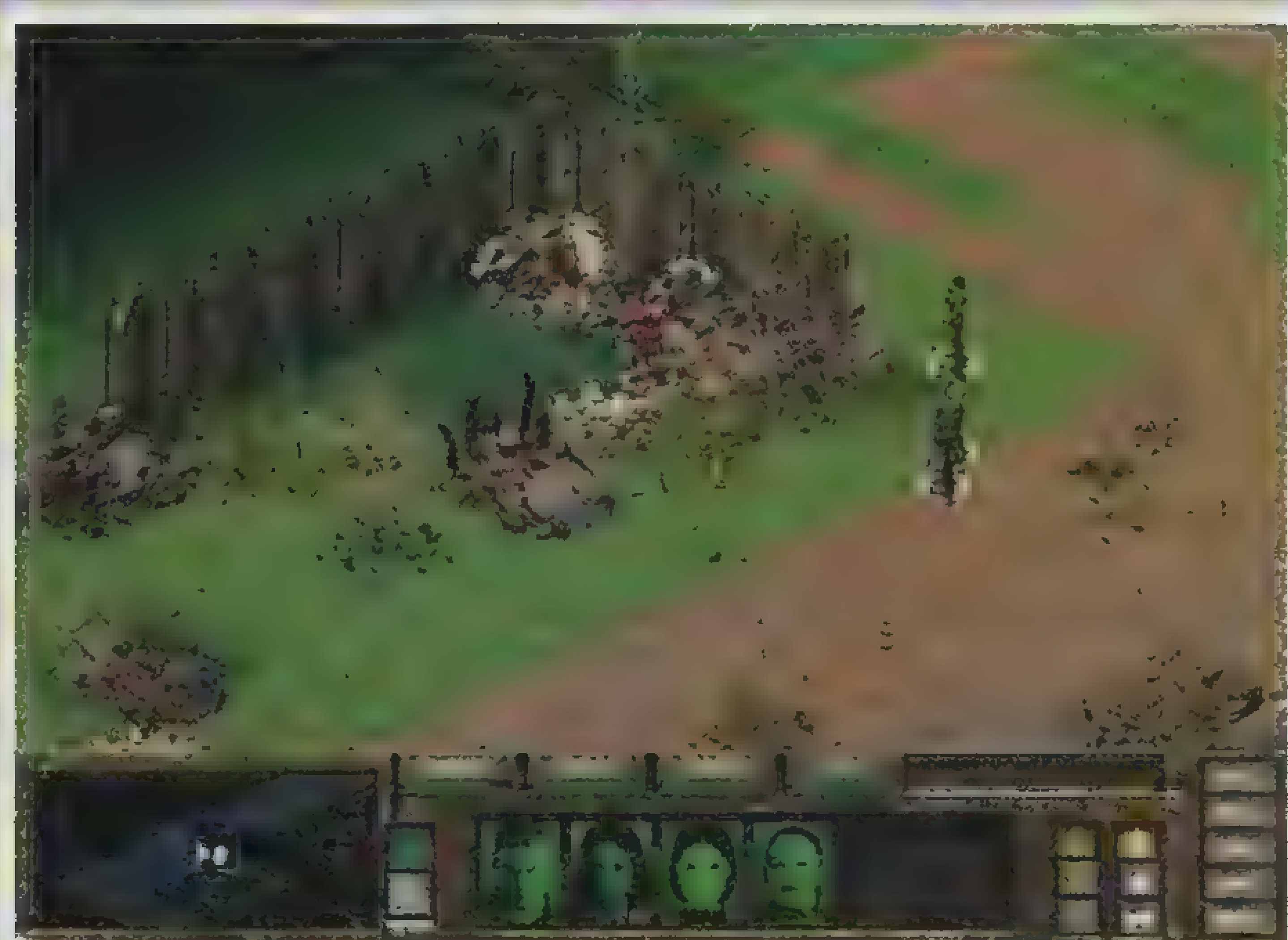
Seria – w zależności od broni – zabiera od 3 do 25 pocisków. Niestety, nie oznacza to, że jest odpowiednio skuteczniejsza. Przykładowo, trafienie z AK47 zabiera około 15 pkt., zaś seria – przeciętnie 30. Oczywiście, może się zdarzyć, że uzyskasz trafienie krytyczne i zadasz dużo większe obrażenia. Jednak bardziej opłaca się strzelać seriami, gdyż wtedy łatwiej zabić wroga. Od tej zasady odejść należy jednak w przypadku, gdy na linii ognia lub w pobliżu celu znajdują się Twoi żołnierze. Seria, niestety, może ich zahaczyć bardzo boleśnie. Wtedy lepsze są dwa pojedyncze strzały (szczególnie wtedy, gdy posługujesz się śrutówą). Oczywiście, czasami warto podjąć ryzyko postrzelenia własnego człowieka, jeżeli gwarantuje to uzyskanie przewagi taktycznej.

Drugim przypadkiem, gdy należy przejść na strzelanie pojedynczymi strzałami, jest sytuacja, gdy zaczyna Ci brakować amunicji (logiczne, prawda?). Pamiętaj też, by zawsze mieć przy sobie zapasową broń i amunicję – jeżeli znajdziesz się oko w oko z wrogiem i skończą Ci się argumenty (argunementy:), będziesz musiał szybko się ewakuować.

PUNKTY RUCHU

Zależą one bezpośrednio od zwinności. Przy takiej na poziomie 10 do dyspozycji będziesz mieć 10 pkt. ruchu. W połączeniu z szybkostrzelnością pozwoli Ci to puścić dwie serie z karabinu oraz przeładować broń. Na wyższych poziomach będziesz miał możliwość zwiększenia liczby punktów ruchu – maks. do 12. Przejście od pozycji wyprostowanej do czołgania kosztuje 4 pkt., zaś przyklęknięcie 2 pkt. Postać klęcząca strzela z bonusem +5% do celności, zaś leżąca +10%. Manewry te przydają się również wtedy, gdy chcesz się ukryć przed ogniem przeciwnika. Pamiętaj, że jeżeli akurat się czołgasz, to nie zdążysz raczej wstać, strzelić i ponownie się położyć. Warto więc tak rozegrać sytuację, by w momencie powstania zastrzelić wroga jedną serią.


Walka pozycyjna w całej okazałości


Fajrant. Wracamy do bazy na telewizję:)

TRYB STRAŻNICZY

Pozwala Ci on urządzać zasadzki. Aby w niego wejść, postać musi mieć pełny zasób punktów ruchu (czyli na początku tury), a będąc w nim, strzela podczas ruchu przeciwnika, jeżeli tylko ten wejdzie jej w pole widzenia. Możesz ustalić próg reakcji (0%, 33%, 66% i 99%), co oznacza, że postać zacznie strzelać w momencie, gdy będzie odpowiednia szansa trafienia. W przypadku 0% jest to pozornie bezużyteczne, ale przydaje się, gdy chcesz sprowokować przeciwników. Ja nie używałem tego trybu zbyt często, lecz wszystko zależy od sposobu, w jaki lubisz rozgrywać walki. Jedni szturmują, inni wolą zasadzki i podkradanie się.

PODKRADANIE SIĘ

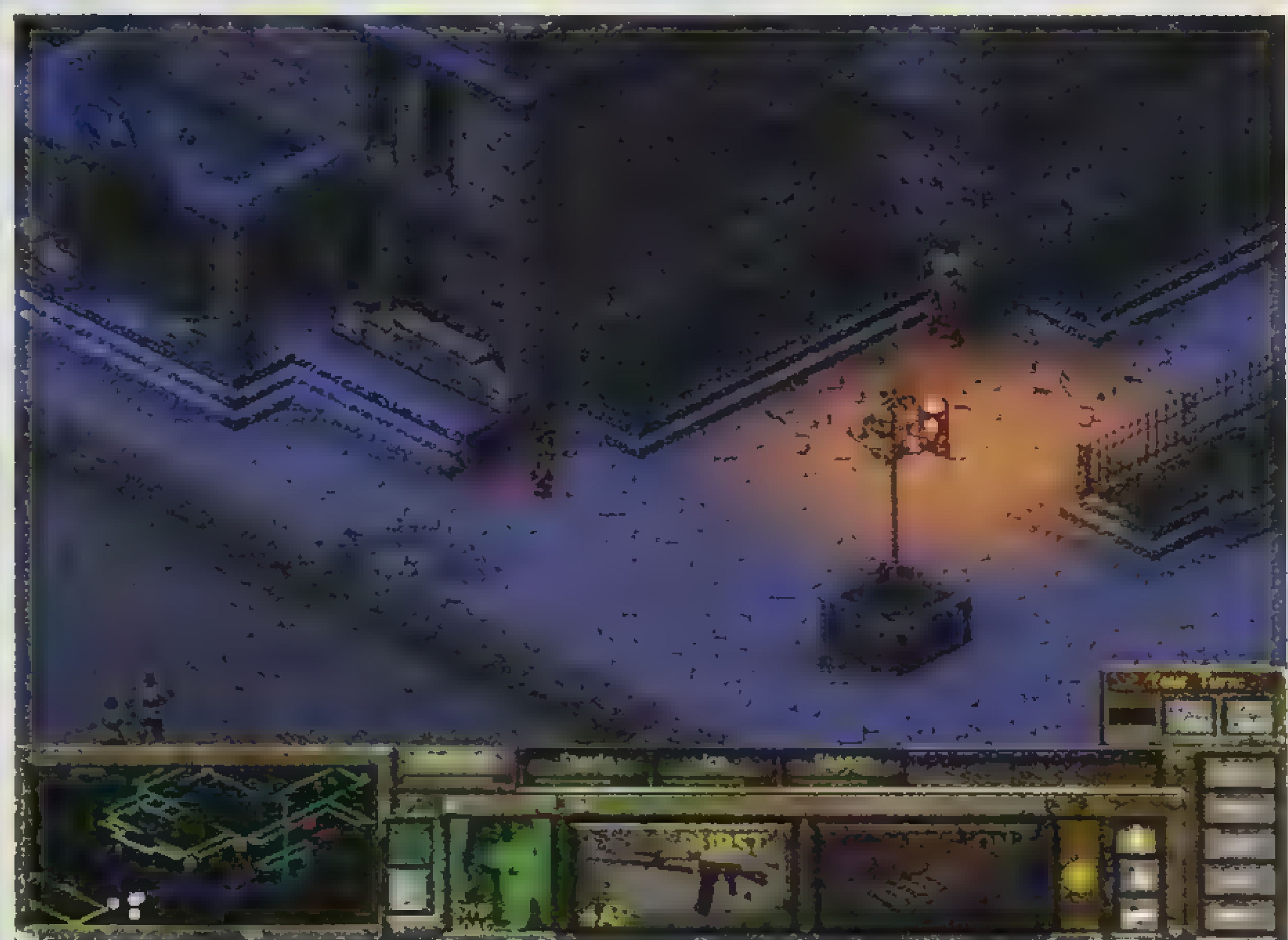
Każda postać ma umiejętność skradania się, która określa zdolność do chowania się i cichego chodzenia. W trakcie korzystania z niej należy pamiętać o kilku oczywistych prawdach. Po pierwsze, że najlepiej wychodzi to w nocy. Gdy się czołgasz, pamiętaj, by przemykać zacienionymi regionami, chować się za murki, beczki i inne tego typu rzeczy. Może się zdarzyć, że zostaniesz zauważony – wtedy masz małą szansę ponownego ukrycia się. Jeżeli jednak wszystko przeprowadzisz jak należy, może Ci się udać zbliżyć do wroga na kilka metrów i skosić go bez ryzyka – jedną serią w plecy. W niektórych misjach jedyną szansą powodzenia jest precyzyjne rozstawienie żołnierzy na pozycjach, zanim przystąpisz do ataku. Pamiętaj, by w takich sytuacjach podkradać się jedną postacią na raz. Gdy jest już dobrze ukryta niedaleko od wroga, podprowadzasz następną. Gdy wszyscy są

w imadle

Banda Beastlordów właśnie wpadła w zasadzkę



Swojsko, jakoś. Czyżby Bronx??



gotowi, mają przeładowaną broń i pełną pulę punktów ruchu, przejdź w tryb turowy (Enter) i rozpocznij walkę.

PLECAK I HANDEL

W każdej bazie Bractwa jest sklepik, w którym możesz uzupełniać zapasy i sprzedawać zdobyty ekwipunek. Niestety, ceny są skandaliczne – Ty za przyniesione przedmioty dostajesz mało forsy, zaś sklepikarz wszystko oferuje po niebotycznych cenach. Całe szczęście, najlepsze rzeczy i tak zdobywa się na wrogu. Szybko zacznie Ci brakować miejsca w plecaku, więc naucz się zbierać tylko najcenniejsze zabawki. Nigdy nie sprzedawaj amunicji – nawet, jeżeli wydaje Ci się, że nie jest potrzebna. Zawsze możesz znaleźć fajną broń, do której będziesz potrzebował dużo nietypowej amunicji. Nie uda się jej tak po prostu kupić w wystarczających ilościach, więc warto zbierać. Kulki możesz przechowywać w szafkach w bazie, aż do czasu, gdy będą Ci potrzebne.

RZUCANIE GRANATAMI

To bardzo przyjemna czynność, lecz – niestety – również bardzo niebezpieczna. Jeżeli rzucisz za blisko, masz sporą szansę rozlecieć się na tysiąc kawałków, ponieważ siła wszelkich materiałów wybuchowych jest bardziej realna niż w F1 i F2 (tam można było bez obaw pyrgać sobie granaty pod nogi). W FALLOUT TACTICS pojawiły się całkiem przyjemne nowe rodzaje granatów przeciwpiechotnych i niekiedy warto ich używać. Inną sytuacją, w której przydaje się umiejętność rzucania, jest potrzeba wysadzenia min lądowych, które blokują drogę Tobie lub samochodowi. Wtedy najlepiej po prostu rzucić obok nich granat. Przynajmniej jedna osoba w składzie powinna umieć posługiwać się tego typu bronią.

ATAKOWANIE A ODLEGŁOŚĆ

Podczas szturmowania pozycji przeciwnika ważne jest poprawne wyliczenie odległości, z której należy rozpocząć ostrzał. Musi być ona na tyle mała, byś mógł bez pudła trafić, lecz i na tyle duża, by przeciwnik, dobiegając do Ciebie, nie był już w stanie zaatakować. Dzięki temu wystawia się na Twoją serię prosto w dziób. Przeważnie odpowiednia odległość to 7–10 pól, w zależności od przeciwnika.

Czasami otwarty szturm nie ma szans powodzenia, wtedy niezbędne będzie prowadzenie walki snajperskiej. Wówczas przydatne staje się klękanie i czołganie się (wyższa celność). Gdy czołgasz się w czasie rzeczywistym, pamiętaj, by poruszać się małymi skokami i co jakiś czas na parę chwil przystawać (odnawia się pula punktów ruchu). Jeżeli nagle zostaniesz zauważony, powinieneś rozpocząć walkę, posiadając pełny zasób punktów, a nie tylko kilka.

LECZENIE

Najważniejszą różnicą pomiędzy FT a F1 czy F2 jest może to, że nie możesz się leczyć, kiedy biwakujesz na pustkowiach. A dokładniej, w ogóle nie możesz biwakować! W trakcie badania plansz znajdziesz jednak sporo przedmiotów, które pozwolą Ci odzyskać zdrowie. Najpopularniejszym z nich jest jedzenie w różnych postaciach. Wprawdzie odnawia zaledwie kilka punktów, lecz łatwo je znaleźć. Znajdziesz również sporo woreczków z leczniczym proszkiem. Jest on prawie tak skuteczny jak stimpaki, lecz ma bardzo nieprzyjemne skutki uboczne – każda dawka powoduje na kilka godzin obniżenie percepcji o 2 punkty. Oznacza to, że po kilku jego porcjach postać będzie miała kłopoty z trafieniem w cokolwiek. Klasycznym środkiem leczniczym są stimpaki, znakomicie znane z poprzednich części FALLOUTA. Odnawiają około 15 punktów (losowo) i nie mają żadnych skutków ubocznych. W ogóle jeżeli chodzi o leczenie, to w stosunku do F1 i F2 nastąpiła jedna zasadnicza zmiana. A mianowicie, użycie każdego stimpaka kosztuje 2 punkty ruchu (w poprzednich częściach, gdy już wszedłeś na ekran plecaka, mogłeś zażyć, ile chciałeś, za darmo). Najbardziej przydatne są niewątpliwie superstimpaki, które leczą, dając kilkadziesiąt punktów życia (czyli u większości postaci praktycznie całkowitą regenerację). Oprócz tego do dyspozycji dostajesz ultrastimpaki (leczą znakomicie, lecz po jakimś czasie zadają rany) oraz traumapaki (podobnie).

Jeżeli któryś z Twoich żołnierzy ma na sensownym poziomie umiejętność pierwszej pomocy lub medyczną, to może leczyć innych (musi mieć torbę lekarską). Jest to bardzo skuteczne, gdyż w porywach potrafi odnowić do 50 punktów. Uważaj jednak, gdyż nieudane leczenie może zakończyć się dla delikwenta stanem gorszym niż na początku, zgodnie z zasadą „operacja się udała, jednak pacjent nie przeżył". Torby lekarskie kończą się po kilku użyciach, więc wykorzystuj je z głową.

POJAZDY

Pierwszy pojazd (hummer) zdobywasz w 4 lub 5 misji (w za-

Otworzyć, czy nie – oto jest pytanie...



Witajcie w Bractwie, dobrzy ludzie.



Jak widać, uprzedzenia rasowe znakomicie przetrwały wojnę atomową



Fortyfikacje wroga zdobyte



Hej, ty, co się chowasz za tym murkiem?!



leżności od tego, którą ścieżkę scenariusza wybierzesz). Pojazd można parkować w bazie lub zostawiać go w szczerym polu (pojawia się oznaczony obszar, podobnie jak w F2). Niestety, nie we wszystkich misjach masz możliwość jeżdżenia nim po planszy (nawet jeżeli podjedziesz na miejsce akcji, nie pojawia się w ogóle, choć gdy opuszczasz teren po wykonaniu misji, jest znowu). Mimo iż z pojazdów można prowadzić ogień, to oprócz tych najsilniejszych w walce średnio się przydają. Postać, która jedzie wozem, ma 2 do 3 razy więcej punktów ruchu. Każdy pojazd ma swoją wytrzymałość. Przykładowo, hummer może przetrzymać dwa bezpośrednie wybuchy, dopiero przy trzecim rozkracza się i psuje.

ZWIEDZANIE OBSZARU

Mimo iż ogólnie powinieneś trzymać się zaleceń dowódcy, to nic nie stoi na przeszkodzie, by pozwiedzać pustkowia na własną rękę. Mapa jest naprawdę ogromna – szkoda tylko, że dość pusta (gdy idziesz na zachód od bunkra Alfa, możesz wędrować tygodniami i nie napotkasz żadnej cywilizacji). Lokacje pojawiają się w miarę wykonywania misji, nawet na obszarach, na których już byłeś i nic tam nie znalazłeś. Łażenie po pustkowiach byłoby może całkiem opłacalne, gdyby nie fakt, że większość potworów, które tam napotkasz, to bezużyteczne śmieci. Weźmy na przykład takie skorpiony – na nie po prostu szkoda amunicji. Nikt nie wątpi, że jesteś w stanie je pokonać, lecz to się po prostu nie opłaca (dostajesz mało punktów doświadczenia, a amunicji ubywa). Generalnie, najbardziej opłaca się walczyć z humanoidami, gdyż noszą przy sobie różne rzeczy. Na późniejszych etapach gry walcz z dużymi i silnymi stworami (jak np. Szpony Śmierci), gdyż dostajesz za nie dużo punktów. Jeżeli zdecydujesz się na zwiedzanie pustkowi, może zechcesz podwyższyć sobie sztukę przetrwania – umiejętność, dzięki której unikasz niepożądanych starć. Oczywiście, zawsze możesz uciec, lecz jest to czasochłonne – musisz poczekać, aż wgra się plansza, pobiec na jej skraj i ponownie poczekać na załadowanie. Gdy zdarza się tak co dwa pola mapy, a masz ich do przejścia 80, staje się to mocno wkurzające.

POTWORY

Oto charakterystyki kilku wybranych potworów, z którymi będziesz miał do czynienia na początku gry.

Bandyci – przeważnie uzbrojeni w strzelby, sporadycznie w broń automatyczną. Najsłabsi z wrogów. Mają ok. 40 punktów życia i kosi się ich niczym świeże żyto w sianokosy:)

Władcy Zwierząt – zmutowani ludzie, którzy wałęsają się przeważnie w towarzystwie oswojonych psów, karaluchów i innych świństw, włączając w to Szpony Śmierci. Mają około 65 punktów życia i potrafią boleśnie przyłożyć, jeżeli tylko wpadnie im w łapska jakaś broń dalekiego zasięgu. Uzbrojeni przeważnie w AK47, czasami mają strzelby M1 Garand.

Karaluchy, skorpiony i osy – mają odpowiednio po 35, 30 i 15 punktów życia (mniej więcej). Karaluchy plują jakimś paskudztwem (trującym). Skorpiony mogą zatruć, atakując wręcz (a dokładnie ogonem:) Osy są niegroźne, choć ciężko je trafić. Jeżeli zostaniesz zatruty, nie ma się czym zbytnio przejmować – przez pewien czas co kilka tur będziesz tracił punkt życia. Upierdliwe, ale raczej niegroźne. Gorzej, gdy zatrują Cię silniejsze stwory, czasami mają naprawdę zabójczą truciznę. Wtedy przydają się fiolki z antidotum, które z pewnością znajdziesz na swojej drodze.

Szpony Śmierci – jedne z groźniejszych stworów pustkowia. Mają ponad 250 punktów życia i bardzo silne ataki wręcz (4 na rundę). Zrób wszystko co w Twojej mocy, by nie dopuścić tych milusińskiego do siebie, bo może być krucho. Małe Szpony Śmierci mają około 120 punktów życia i odpowiednio mniej ataków, lecz też potrafią być nieprzyjemne, szczególnie, że chodzą przeważnie grupami po 2–4.

Cywile – atakują bardzo rzadko, przeważnie to właśnie ich masz ratować. Uzbrojeni w rurki, kamienie i koktajle Mołotowa nie stanowią większego zagrożenia.

UWAGI KOŃCOWE

Pamiętaj o tym, by często zapisywać stan gry. Nie ma nic bardziej wkurzającego, niż zostać zastrzelonym przez ostatniego przeciwnika, w momencie gdy już wydaje się, że wygrałeś. W FALLOUT TACTICS nagrywać możesz w dowolnym momencie, nawet w trakcie walki (chyba że przy tworzeniu postaci zaznaczysz opcję „xxx" – wtedy możesz zrobić save'a tylko i wyłącznie w bunkrach Bractwa). Szybkie nagrywanie znajduje się pod Alt+S, szybkie wczytywanie pod Alt+L. I tym razem w odróżnieniu od poprzednich części faktycznie jest to SZYBKIE zapisywanie i wczytywanie. Widać protesty graczy przyniosły jakieś rezultaty – skandalicznie długi czas operacji na dysku był jedną z nielicznych wad F1 i F2.

Często korzystaj z mapki w lewym dolnym rogu. Miej ją zawsze włączoną, gdy badasz nieznany obszar – ostrzeże Cię zawczasu o zbliżających się nieprzyjaciołach. Przede wszystkim zaś – nie daj się zaskoczyć. Tyle o taktykach postnuklearnej walki.

Dismissed,
generał Frogger

w imadle

14 Degrees East/Interplay
www.joinbrotherhoodofsteel.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN 95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 9.5/10

Fate of th

THREE KINGDOMS

Marzec roku 184 zapoczątkował w Chinach upadek dynastii Han. Chłopskie powstanie Żółtych Turbanów osłabiło rolę administracji centralnej i praktycznie cała władza przeszła w ręce prowincjonalnych generałów. W wyniku walk ukształtowały się trzy państwa, z których każde dążyło do scalenia cesarstwa. Największym i najliczniejszym (ok. 29 mln ludzi) było północne królestwo Wei, stworzone przez generała Ts'ao Ts'ao. Drugie to Shu, założone przez Liu Pei – potomka dynastii Han. Obejmowało zachodnie Chiny i liczyło ok. 7,5 mln ludzi. Ostatnie to Wu (południe, ludność – 11 mln). Jego twórcą był generał Sun Cz'uan, który znacznie przeżył swych rywali.

SMOK SIĘ BUDZI

Akcja FATE OF THE DRAGON toczy się przed ukonstytuowaniem się Trzech Królestw. Opowiada o zmaganiach ambitnych generałów, którzy dopiero budują swoją potęgę. Teoretycznie najsilniejszym z nich jest Cao Cao (taką pisownię przyjęto w grze). Wydaje się nawet, że jego kampania jest najprostsza. Rozgrywamy jedną z 3 kampanii lub dowolny scenariusz na jednej z plansz. W trakcie gry należy zbudować osadę, ale na tym kończą się jej podobieństwa do innych RTS–ów. Wzięła ona bowiem z nich tylko to, co najlepsze. Jest połączeniem AGE OF EMPIRES 2 z WAR INC., WARCRAFTEM itd. Jednak przewyższa je pod kilkoma względami.

Po pierwsze, system zarządzania robotnikami. Otóż gdy wycinają lasy czy pracują na roli, gracz może zlecać im kolejne zadania, np. postawienie domu. W innej grze po wybudowaniu budynku trzeba pamiętać o ponownym skierowaniu podwładnego do wyrębu czy innej pracy. Tu robotnicy czynią to sami z siebie!!! Mało tego. Nie trzeba pamiętać o tworzeniu nowego pola w miejsce ugoru! Robotnicy sami martwią się, gdzie i za co założyć nowe pole czy chlewnię. Jeżeli nie ma na to środków, to po prostu czekają. I już! Gracza to nie interesuje. Te rewolucyjne udogodnienia mają swój istotny cel. Otóż w FOTD chodzi nie tylko o wybudowanie głupiej osady, wybicie przeciwnika i zrujnowanie jego budowli.

ZASADY GRY

Gra toczy się na mapce strategicznej i mapkach miast (tych ostatnich można mieć więcej niż jedno). Rozbudowa służy uzyskaniu środków na armię, którą zajmujemy osady na mapce strategicznej (niezła kasa z podatków) i – ostatecznie – zdobywamy miasto przeciwnika. FOTD nie jest jednak prymitywną wybijanką. To gra co się zowie!

Otóż poza murami miast armia traci siły i wymaga regeneracji (czyli dokarmienia) – albo w mieście, albo w specjalnie do tego budowanych obozach. Oddaje to autentyczne chińskie problemy z zaopatrzeniem. Wymaga zgromadzenia zapasów w mieście i dostarczenia ich do obozów. Czy już widzicie tę masę kombinacji strategiczno–taktycznych?! Sama rozbudowa miasta to pryszcz, chociaż w innych grach stanowi esencję i istotę rozgrywki. Tu jest tylko środkiem. Kolejnym jest dyplomacja. Gracz może wchodzić w sojusze i płacić trybuty, byle tylko nie dopuścić do zmasowanego ataku na swoje państwo. To jednak najsłabszy element gry.



KROK PO KROKU

Na początku otrzymujemy kilku robotników, dwór, budynek ceremonialny (bramę?), dwa domy i kilku żołnierzy. Robotników zaznaczamy myszką i klikamy prawym jej klawiszem las (wskaźnik w kształcie dłoni będzie się uginać) – tak rozpoczynamy wyrąb drewna. W budynku ceremonialnym staramy się o 5 nowych robotników (5 stanie się odtąd najważniejszą dla nas liczbą). Punkt wyjścia z budynku można im wyznaczyć dowolnie. Gdy trwa proces pozyskiwania robotników, żołnierzy wysyłamy poza mury miasta – niech przetrząsają okolicę w poszukiwaniu osad. Gdy je zdobędą, zyskamy dochód z podatków (te zresztą możemy ustalić w odniesieniu do głównego miasta oddzielnie). Następnie niech żołnierze szybko wracają. Należy zamknąć za nimi bramę i czym prędzej wznowić produkcję.

Gdy tylko pojawią się nowi robotnicy, budujemy domy – aż do poziomu 40. (tylu będziemy mogli mieć ludzi – maks. do 70 robotników). Domy są potrzebne tylko ze względu na robotników. Żołnierzy możemy mieć ile dusza zapragnie. 2 robotników stawia dom po domu, a 3 rzucamy do budowy farmy. Gdy ta już stanie, zaznaczamy 5 i prawym klikiem kierujemy ich tam do pracy. Teraz klikamy farmę. Ukazuje się jej ikonka z 5 nygusami, wygrzewającymi się na słońcu. 4 pierwszych wyznaczamy na rolników (dwa kliknięcia ikonki lenia), a jednego kreujemy na „chlewmistrza" (trzy kliknięcia ikonki lenia). Gdy farmerzy wyprodukują trochę zboża – wraz drewnem niezbędnego do zwabienia nowych robotników (a raczej przywołania – bo w FOTD nie produkuje się robotników, tylko podpisuje z nimi papier na pracę) – pozyskujemy kolejnych 5. Dwóch wysyłamy do kopalni (szary punkt na mapie miasta albo sztolnia na tle wzgórza), a trzech do wyrębu. Po zaznaczeniu lasu ci trzej mogą jeszcze zbudować magazyn, który skróci drogę noszących belki.

Kolejnych 5 kierujemy do budowy i zasiedlenia drugiej (i ostatniej już) farmy. Tam podział obowiązków jest podobny. Gdy obie już produkują, szybko kierujemy kolejnych 5 (ci od drewna niech dobudują kilka domów, by osiągnąć stan 70 ludzi – czyli maksymalny) do budowy przetwórni (workshop). Niech po jej zbudowaniu 5 podejmie w niej pracę. Podobnie jak na farmie – klikając ikonki nierobów, wyznaczamy dwoma przyciśnięciami 4 ludzi do wyrobu jedzenia (białe dzbanuszki), a 1 do wyrobu napitku (czerwony dzban). Jeszcze kierujemy ze 2 do wyrębu, a 3 do kopalni (można od razu wszystkich do kopalni).

Teraz przy pomocy kolejnych 5 ludzi szybko budujemy koszary piechoty. W razie ataku wroga trzeba je będzie zbudować wcześniej, ale kłopot w tym, że żołnierze potrzebują złota i jedzenia. Gdy koszary staną, wpychamy w ich bramy 5 robotników, którzy je zbudowali, i następne piątki, jakie uda się pozyskać. Tylko nie przesadźmy, bo z koszar piechoty wychodzą sami miecznicy.

Skróty klawiszowe po wybraniu trybu budowy u robotnika

W –	koszary piechoty
P –	koszary pikinierów
C –	koszary łuczników
Q –	magazyn
Y –	stocznia
A –	Akademia Narodowa
H –	dom
K –	wytwórnia machin
I –	gospoda
S –	stajnia
M –	rynek, targowisko
O –	przetwórnia żywności
T –	świątynia
F –	farma

...e Dragon

a nas czekają lepsze atrakcje. Bowiem kolejne dwie piątki robotników budują: Akademię Narodową i Wytwórnię Machin. Po wykonaniu zadania piątka od machin przechodzi do wnętrza budowli (znowu prawy klik – ale wewnątrz już nie trzeba ich klikać, by wyznaczyć rodzaj produkcji). Natomiast 5 od Akademii kierujemy do budowy gospody, o ile ta opcja jest już aktywna. Cały czas operujemy tylko 5–10 robotnikami. Reszta radzi sobie sama.

W gospodzie możemy kupować bohaterów. Takiemu herosowi musimy dać tytuł wojskowy i apanaże (w gotówce), a następnie posłać w ministry. Klikamy więc pusty teren, by przejść do panelu władcy. Tam używamy ikony danego działu zarządzania państwem (te cztery po środku – zszarzałe). Z boku ekranu znajdujemy ikonę z kostką (czy sześcianem) – używając jej, przechodzimy do panelu wyboru bohatera na danego ministra. Dzięki temu mamy dalsze odkrycia naukowe, w państwie panuje większy porządek itp.

W tym samym czasie w Akademii Narodowej szybko odkrywamy różne potrzebne wynalazki z dziedziny produkcji, wojska, strzelectwa i machin. Gdy chcemy wynaleźć więcej rzeczy i mamy dużo surowców, możemy postawić drugą Akademię. W tym budynku można także po pewnym czasie dokonać upgrade'u cywilizacyjnego, dzięki czemu udostępnione zostaną nowe budowle. Będzie można zbudować koszary pikinierów, łuczników, stadniny koni czy świątynie buddyjskie. Te ostatnie służą do modlitw, które niwelują wszelkie klęski żywiołowe – zarówno w obrębie naszego miasta, jak i państwa.

Podstawowe parametry żołnierzy i machin

	Siła ataku	Siła tarczy	Siła zbroi	Zasięg walki	Ruchliwość
Piechur	14	9	7	1	4
Pikinier	16	5	7	2	4
Łucznik	12	5	3	10	4
Generał	20	12	10	1	7
Katapulta	80	7	4	18	3
Wyrzutnia strzał	55	6	3	15	3
Wóz ogniowy	80	7	4	18	3

Zbudowanie świątyni kończy rozbudowę osady. Możemy przystąpić do ekspansji.

BITWA I OBLĘŻENIE

W FOTD rządzą machiny. Jako że nie ma murów, wież itp. budowli obronnych, gracz nie ma się jak ukryć przed zabójczo skutecznymi pociskami. Dlatego też szykując się do wymarszu, należy przygotować kilka katapult, kilka wyrzutni strzał i... kilka lampionów – te są śmiertelnie skuteczne. Wózki z lampionami wypuszczają latawco-lampiony, które rozświetlają okolice. To superaparat zwiadowczy. Dobrze jest też zabrać z sobą kilka wozów z drabinami i ziejący ogniem (wozy szturmowe z kulami ogniowymi).

Całą tę gromadę zaznaczamy, wciskając Ctrl i jakąś cyfrę. Mamy więc przygotowaną artylerię – teraz zbieramy kilkunastu pikinierów (zasięg 2 pól) i kilkunastu łuczników. Wyprawa wyrusza na mapę strategiczną (oczywiście, nasze oddziały musiały już kilka razy odbić osady). Dochodzimy blisko miasta przeciwnika, po drodze zdobywając jego osady (przy mostach dobrze zostawić kilku mieczników, łuczników i kilka machin). W zależności od stopnia agresywności przeciwnika zakładamy obóz na mapie strategicznej lub już na mapie wrogiej osady. Do takiego obozu można skierować żołnierzy na wypoczynek, tak by z przeciwnikiem starli się wypoczęci. Jednak zapasy w obozie nie są zbyt duże. Produkujemy z 5–10 robotników i klikamy ikonkę – znak nieskończoności. Wybieramy żywność lub wino i jako cel noszenia zaznaczamy (lewym kliknięciem) nasz obóz. Wszelkie zapasy zostaną szybko uzupełnione.

W pierwszym etapie wypoczęci żołnierze mają osłonić machiny. Te zaś mają się zbliżyć do murów i wybić wroga na murach i w ich pobliżu (szczególnie robotników naprawiających bramę – komputer zazwyczaj tego nie robi, więc przed jego szturmami na naszą bramę bronimy się, remontując ją nieustannie). Machiny niszczą bramę wroga, nasza piechota lub kawaleria (po prostu wsadzeni na konie żołnierze – zyskują tylko na szybkości) wpada do środka i dąży do dworu wrogiego władcy. Zazwyczaj w kampanii zdobycie dworu równa się zwycięstwu, zaś w scenariuszach dowolnych miasto wraz z mieszkańcami przechodzi na naszą stronę. Teraz wystarczy wybić resztki nieprzyjacielskich żołnierzy i kolejnym miastem możemy rządzić w spokoju.

W samej walce taktycznej nie ma, niestety, żadnych reguł. Jest to najsłabszy element gry. Żadnych szyków, standardowe rozkazy. W razie starcia – po prostu kotłowanina bez ładu i składu. Co najwyżej, można wroga wabić – ustawia się linię pikinierów, za nimi linię albo dwie łuczników i daje polecenie stania w miejscu (hold ground). Teraz ktoś idzie na wabia, daje się zauważyć i ciągnie łańcuch wrogich żołnierzy za sobą. Natykają się oni na mur naszego wojska i giną w nierównym boju. W bitwie trzeba uważać na machiny. Szczególnie te własne, gdyż potrafią walić na oślep, nie oszczędzając swoich żołnierzy. Wrogie machiny niszczy byle chłystek, postukując w nie zaostrzoną kopyścią. Nie należy więc się ich bać, tylko ostro nacierać.



PODSUMOWANIE

Jak widać, FOTD w klasycznej warstwie RTS-owej nie jest grą zbyt rozbudowaną. Trzy rodzaje żołnierzy, kilka machin (ach, te lampiony i latawce do przerzucania żołnierzy przez mury!). Nieco więcej budowli. Niby nic. Ale przecież w FOTD chodzi o trochę ciekawszą rozgrywkę, gdzie miasto jest tylko zapleczem, a polem bitwy – błonia za murami.

Dariusz „Berger" Góralski

w imadle

Eidos
www.eidos.co.uk
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 200, 64 MB RAM

OCENA: 8.5/10

B-17
FLYING FORTRESS 2 THE MIHGTY 8TH!

Niniejszym imadłem chciałbym pośpieszyć na pomoc osobom, które nie są zaawansowane w temacie, lecz chciałyby zobaczyć, jak się lata realistycznym symulatorem z okresu II wojny światowej. B-17 2 nie jest jednak grą bardzo skomplikowaną, gdyż prawie wszystkie czynności może tu za nas wykonać komputer. W prawy dolnym rogu ekranu zawsze znajduje się ikonka, która informuje, kto kontroluje dane stanowisko lub – kiedy mamy włączony widok zewnętrzny – kto pilotuje dany samolot. Na początku każde stanowisko jest sterowane przez SI. Jeżeli chcemy odebrać jej kontrolę, musimy wcisnąć klawisz M – wtedy ikonka komputera w prawym dolnym rogu zamieni się w ikonę rączki. Dopiero od tej chwili zaczynają działać klawisze pozwalające na kontrolę danego stanowiska. Władztwo SI przywraca się, wciskając jeszcze raz M. Generalnie, cała misja może być wykonana przez komputer. Z małym wyjątkiem – nie ulokuje on idealnie bomb w celu, musisz to zrobić Ty. Początkującym pilotom proponuję pogrzebać w ustawieniach i koniecznie włączyć zwiększoną wytrzymałość bombowca. To pozwoli nie frustrować się, że zaraz na początku zestrzeli Cię artyleria przeciwlotnicza lub jakiś myśliwiec. Po bombowcu można się poruszać intuicyjnie – za pomocą menu pojawiających się przy brzegu ekranu. Aby je wywołać, należy po prostu zbliżyć kursor do środkowej części krawędzi obrazu.

STARTUJEMY!

Start i lądowanie najłatwiej zostawić komputerowi. Jednak np. przy treningu nie można się posługiwać jego pilotami. Aby rozpocząć zwykłą misję, trzeba wcisnąć jednocześnie klawisze Ctrl i B. Podczas treningu nie wciska się tej kombinacji. Do kołowania radzę sobie ustawić widok zewnętrzny – wciskasz F2, następnie lewy klawisz myszki (przytrzymujesz), a następnie poruszając gryzoniem, ustawiasz kamerę tak, aby widzieć swoją maszynę z tyłu oraz mieć widok na to, co jest przed nią. Aby móc sterować, wciskasz M. Następnie Shift+P, aby zwolnić „hamulec ręczny", oraz Shift+T, aby odblokować skręcanie kółka ogonowego. Obie te czynności gra powinna potwierdzić odpowiednim napisem u dołu ekranu. Jeżeli ten się nie ukaże, to znaczy, że musisz jeszcze raz użyć opisanej kombinacji. Na ziemi samolotem sterujesz za pomocą klawiszy B i N – włączają one hamulce, odpowiednio: lewego i prawego koła. Pamiętaj tylko, że jeżeli masz pedały kierunku w joyu, to wtedy te klawisze nie działają i sterujesz pedałami. Aby zacząć się toczyć, musisz lekko zwiększyć moc silników. Do kontroli prędkości staraj się używać przepustnicy, a w wyraźnej potrzebie –hamulców kół – klawisz Insert je włącza (trzeba nacisnąć dłużej), a Delete wyłącza. Jeżeli nie wiesz, gdzie jechać, ustaw sobie klawiszem „minus" największą perspektywę i rozejrzyj się za pomocą myszki, jak dojechać do pasa startowego. W misji treningowej (tylko tam) utrudniono manewr kołowania – jeżeli wyjedziesz poza wyznaczoną drogę, misja zostaje automatycznie potraktowana jako nie zaliczona. Po ustawieniu się w linii pasa dajesz maksymalną moc silników. Pamiętaj, że w normalnej misji obciążony bombami samolot potrzebuje bardzo długiego rozbiegu zaś podczas treningu nie masz bomb, więc i rozbieg jest krótszy. Gdy się mocno rozpędzisz, ściągasz drążek i jesteś w powietrzu! Teraz tylko wciskasz kursor w górę (chowa podwozie) oraz klawisz F (chowa klapy) i możesz lecieć! W misji treningowej musisz wznieść się na minimum 100 stóp i odlecieć daleko poza lotnisko.

BOMBARDOWANKO

Zrzut bomb z pewnością jest najbardziej ekscytującym zajęciem podczas całej misji. Opisana tu przeze mnie procedura dotyczy realistycznej obsługi Nordena. Przede wszystkim najpierw upewnij się, czy na stanowisko bombardiera jest kontrolowane przez członka załogi. Jeżeli takowy tam jest, sprawdź, czy obsługuje celownik bombowy, nie zaś przednią wieżyczkę. Podczas nalotu Twoim głównym widokiem będzie tzw. „action view" z jego pozycji. Jedną z możliwości wybrania tego widoku jest wskazanie bombardiera lewym klawiszem myszki i wciśnięcie klawisza A. Powinien się ukazać główny ekran celownika Norden – taki sam jak na screenie obok. Z lewej strony masz widok przez lunetę celownika, zaś z prawej – dwa suwaki. Na każdym z nich jest mały prostokąt. Uwaga ogólna: Norden zrzuca bomby automatycznie. Zrzut następuje, kiedy prawy prostokącik „dojedzie" do lewego. Prawym nie możesz sterować, lewym możesz, ale o tym za chwilę. Zrzut bomb jest tak pomyślany, że środek serii bomb ma być w obszarze, w który celujesz. W czasie nalotu poprzez system autopilota bombardier kontroluje bezpośrednio ruchy samolotu. Przed zrzucaniem bomb sprawdź, czy Twój joystick jest prawidłowo skalibrowany. Jest bardzo ważne przy celowaniu, aby kursor joysticka nie „zjeżdżał" z pozycji wycentrowanej. Procedurę zrzutu:

1) Zwykle na początku krzyż jest zaryglowany. Widać to po tym, że nad czerwoną lampką nie pali się żółta. Aby zacząć celować w interesujący Cię obiekt, musisz uwolnić lunetę. Robisz to klawiszami Shift i K.

2) Jeżeli klawiszami joysticka możesz już celować lunetą, ustaw krzyż na tym, co chcesz zbombardować. Wtedy wciśnij Shift+K, aby zaryglować cel.

3) W miarę przybliżania się bombowca do celu widzisz coraz wyraźniej ziemię oraz sam cel. Zauważ, że krzyż celownika porusza się lekko względem obranego przez Ciebie celu.

N i e







przejmuj się, że krzyż „zjechał" z celu. Na razie nie jest to ważne.

4) Teraz musisz skalibrować celownik, czyli zniwelować dryf bombowca: lekkie i samoistne przesuwanie się krzyża w prawo bądź w lewo. Obserwuj krzyż przez chwilę. Z początku będzie Ci się wydawać, że krzyż jest nieruchomy. Gdy jednak dłużej się będziesz wpatrywał, zobaczysz, że wraz ze zmianą położenia bombowca lekko przesuwa się znad Twojego celu w bok. Wtedy musisz dokonać korekty. Wciśnij klawisz N, który każe grze ignorować ruchy góra/dół joysticka i wychyl na krótko drążek w stronę przeciwną do ześlizgu krzyża lunety. Pamiętaj, że krzyż na lunecie reaguje bardzo ociężale i z dużym opóźnieniem. Łatwo jest przesadzić w drugą stronę.

5) Kiedy krzyż nie ześlizguje Ci się z celu na bok, pora zająć się przypadkiem jego ześlizgu w górę bądź w dół od celu. Częściej zachodzi ten drugi przypadek – wraz ze zbliżaniem się do celu krzyż lunety zjeżdża w dół. Po prostu teraz musisz ustawić w Nordenie prędkość, z jaką samolot przesuwa się względem ziemi. Za ustalenie szybkości tego ruchu odpowiada prostokąt na lewym suwaku. Sterujesz nim za pomocą ruchów w górę i w dół joystickiem. Tym razem nie wciskasz już klawisza N. Jeżeli krzyż powoli i systematycznie ześlizguje się z celu w dół – musisz przesunąć prostokącik minimalnie w górę (i opóźnić automatyczny zrzut bomb). Jeżeli cel ześlizguje się w górę – musisz go obniżyć (i przyśpieszyć tym automatyczny zrzut bomb)

6) Jeżeli po tych zabiegach krzyż ześlizgnął Ci się z celu, lecz teraz już jest nieruchomy względem ziemi, zluzuj lunetę naciskając Shift+K, wybierz cel ponownie i znowu wciśnij Shift+K, aby zaryglować cel. Nie próbuj najeżdżać krzyżem na cel przy zaryglowanej lunecie! Mimo że jest to możliwe, to negatywnie odbija się na wynikach bombardowania. Lepiej zluzować i jeszcze raz zaryglować lunetę.

7) Twoim zadaniem jest takie ustawienie celu w lunecie Nordena, że przy powolnym ruchu samolotu cel cały czas znajduje się w dwóch włosach krzyża. Wtedy czekasz tylko, aż prostokącik na prawy suwaku dopełznie na wysokość tego na lewym i wtedy Norden zwolni bomby.

Jeżeli główny cel jest mocno zamglony, możesz spróbować znaleźć jakiś inny obiekt znajdujący przed nim, który pozwoli Ci skalibrować celownik. Ustalasz, czy bombowiec lekko nie dryfuje na jeden bok i ustalasz prędkość względem ziemi. Kiedy te dwa parametry masz już ustawione i wyimaginowany cel nie porusza się ani trochę w krzyżu, wtedy wciskasz jeszcze raz Shift+K, wybierasz cel właściwy (lub czekasz na jego pojawienie się) i wciskasz Shift+K. Jeżeli wcześniej prawidłowo skalibrowałeś celownik, przy nowym celu krzyż również nie powinien się poruszać. Pamiętaj przy ustawianiu wyimaginowanego celu, żeby nie dopuścić do zrzutu bomb, nie możesz pozwolić, aby prawy prostokącik wspiął się na wysokość lewego, bo inaczej zmarnujesz ładunek.

ZA (W)ROGIEM ŚWISZCZĄ KULE

Myśliwce Luftwaffe możesz zwalczać na dwa sposoby: albo aktywnie – przesiadając się do myśliwca, albo pasywnie – obsługując wieżyczki bombowca. Jeżeli masz do dyspozycji myśliwce eskortowe, staraj się je wykorzystywać. Przy nagłym ataku 2-3 samolotów Luftwaffe bardzo łatwo o stratę bombowca. Dlatego dobrym pomysłem na osłonę wyprawy jest przesiadka do myśliwca eskorty i przechwycenie wroga odpowiednio wcześniej, przed jego dotarciem do wyprawy bombowej. Poza tym, już po głównym ataku Luftwaffe w myśliwcu łatwiej pozbyć się pojedynczych messerów i fok, które nie zostały zniszczone ogniem strzelców. Do innych samolotów przesiadasz się będąc w widoku zewnętrznym i najeżdżając kursorem środek prawego brzegu ekranu. Pojawi się zestaw sylwetek samolotów, wyboru dokonujesz lewym klawiszem myszki. Z samolotów USAAF nie możesz przesiadać się do niemieckich myśliwców. Jeżeli jednak nie masz swych „małych przyjaciół" do pomocy, musisz siedzieć w bombowcu. Pamiętaj, że komputer lepiej steruje tym strzelcem, w którego częściej wcielasz się podczas walki. Jeżeli nie wiesz, skąd nadlatuje wróg, wciśnij F2, kiedy zobaczysz, gdzie lecą pociski smugowe, wciśnij Pause, następnie F1 i wybierz odpowiednie stanowisko. W ferworze walki celowanie przy zwykłym upływie czasu jest nieco skomplikowane, więc przy nadlatującym myśliwcu radzę zwolnić upływ czasu do 1/8 rzeczywistego. Najłatwiej zrobić to przez wciśniecie klawisza Pause i oraz Home (jeden raz). Kiedy już namierzysz samolot i zaczynasz strzelać, możesz przyśpieszyć upływ czasu, wciskając znowu Home. Najłatwiej jest zestrzelić myśliwiec, kiedy jest on blisko. Pamiętaj, że możesz zmienić bombowiec na taki, który jest najbliżej wroga i zasiąść w jego wieżyczce. Tak łatwiej zdobyć kolejne zwycięstwo. Pewną pomocą w orientowaniu się, skąd nadlatuje wróg, stanowią czerwone napisy u dołu ekranu. Jeżeli będziesz odpowiednio szybki, to kliknięcie takiego napisu spowoduje automatyczne przeniesienie Cię do wieżyczki, która będzie miała najlepsze pole ostrzału wroga, oraz zaprzestanie kontroli tego stanowiska przez komputer. Podobnie, jeżeli klikniesz czerwony napis informujący o tym, że jeden członków załogi jest ranny, gra przeniesie Cię do przedziału, w którym znajduje się ranny lotnik.

Gunman

w imadle

Wayward Design
www.b17flyingfortress.com
DYSTRYBUTOR PL – CDPROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN 95/98/Me Min. Pentium 300, 128 MB RAM

OCENA: 9/10

Evil Island

CURSE OF THE LOST SOUL

cz. 2

Witam w drugiej części naszego poradnika! Dziś, oprócz kontynuacji kompletnego rozwiązania, bardziej szczegółowo zajmiemy się walką w EVIL ISLANDS. Jako że jest ona ewidentnie najważniejszą częścią tej gry, radzę uważnie przestudiować poniższe porady, gdyż na pewno ułatwią one życie (przeżycie).

BOJOWNICTWO

Generalnie, każdą walkę da się wygrać – jeśli tylko dopisze szczęście i wyjdą tzw. obrażenia krytyczne, które mogą być aż do ok. 7.5 razy bardziej dotkliwe od normalnych. Dlatego często zapisuj stan gry i jeśli bardzo zależy Ci na pokonaniu jakiegoś stwora, to po prostu stosuj metodę „save&load", aż wyjdzie Ci „krytyk", który powali przeciwnika na kolana. Dobrze jest również zadać wrogowi cios w plecy. Podkradanie się i sztyletowanie nieruchomych, „zaprogramowanych" strażników to rzecz oczywista, ale pamiętaj, że w ten sposób możesz również zaskoczyć wilka czy dzika.

Cały czas patrz uważnie zarówno na główny ekran gry, jak i na małą mapkę w rogu ekranu. Wbrew pozorom dane przedstawiane w obu tych miejscach nie zawsze się pokrywają. Często Twoja postać ma kontakt wzrokowy z jakimś wrogiem, ale że wespół z nim znajduje się za jakimś głazem czy drzewem, to Ty na głównej planszy zagrożenia nie dostrzegasz – a postacie są, niestety, za głupie, by samodzielnie zaatakować i w efekcie doznajesz obrażeń praktycznie „za darmo". By wydać rozkaz, musisz sobie w porę zdać sprawę z sytuacji i właśnie dlatego musisz obserwować mapkę, na której przeciwnicy są zaznaczeni czerwonymi trójkątami. Jeśli zauważysz taką czerwoną plamkę, ale nie dostrzegasz odpowiadającego jej stwora, to znak, że swą postacią powinieneś bardzo szybko odbić na jakieś puste pole i tam dopiero rozpocząć walkę.

Uważaj także podczas wydawania rozkazu z dużej odległości. Jeśli podczas marszu Twa postać straci cel z oczu (co nie zawsze oznacza, iż zniknie on z mapy, np. jeśli kontrolujesz kilka postaci), np. zostanie on zasłonięty przez wzgórze, to istnieje duże prawdopodobieństwo, iż bohater stanie. Jest to szczególnie groźne, jeśli chcesz zaatakować na raz kilkoma postaciami, a tu nagle jedna z nich „łapie" opóźnienie. Wtedy w mgnieniu oka znika atut przewagi liczebnej i w przypadku bardziej wymagających przeciwników może to mieć opłakane skutki. By uniknąć takich problemów, zamiast wydawać rozkaz atakowania, każ postaciom przejść do punktu tuż przy celu. Żadnych „postojów" nie będzie, a tuż przed starciem włączasz pauzę i na spokojnie wydajesz wszystkie rozkazy.

PORUSZANIE SIĘ

Połowa pojedynku rozgrywa się jeszcze zanim do niego dojdzie. By mieć przewagę na starcie, musisz umieć się poruszać.

Bieg – to najszybszy sposób przemieszczania się, wymaga jednak ogromnych zasobów punktów wytrzymałości. W rezultacie po osiągnięciu celu postać jest słabsza i ma ograniczone możliwości rzucania zaklęć. Z tego powodu biegu używa się tylko przeciw jednostkom „dystansowym" (zmniejsza to liczbę trafień podczas osiągania celu) – i to tylko takim, do których nie można się podkraść od tyłu – oraz przy odskakiwaniu od bardzo silnych stworów.

Chód – to podstawowy sposób przemieszczania się, a to dlatego, iż nie pochłania punktów wytrzymałości. Zapewnia duży kąt i obszar widzenia, szybkie obracanie oraz wyprowadzanie pierwszego ciosu (ważne przy ataku z zaskoczenia!) itp. Dlatego w tym trybie eksploruj mapę i przyjmuj starcia, które wychodzą ze strony przeciwnika.

Skradanie – przydaje się, gdy chcesz podejść zwykłego stwora (czytaj – takiego, który porusza się w sposób chaotyczny, a nie ściśle określony) w celu zasztyletowania go lub okradzenia. Skradając się, jesteś na tyle szybki, że zapewne zdążysz zajść go, zanim się odwróci. Jednocześnie sam przemieszczasz się na tyle niepostrzeżenie, iż za pewnie nie zostaniesz usłyszany. W razie wpadki zaś wyprowadzisz swój pierwszy cios niewiele wolniej, niż gdybyś szedł.

Czołganie – zapewnia Ci murowaną niewykrywalność, ale jest bardzo wolne i w razie kłopotów będziesz długo dobywał broni. Dlatego podczołgiwać należy się tylko do stworów, które stoją nieruchomo lub poruszają w ściśle zdefiniowany sposób – tak by nie zaszły jakieś nieprzewidziane okoliczności.

STWORY

Podobieństwo EVIL ISLANDS do RAGE OF MAGES (szczególnie jej drugiej części) widać na każdym kroku (w końcu obie gry robił ten sam zespół:) i wykorzystanie wiedzy o tamtym programie znacznie ułatwia zabawę. Listy potworów pokrywają się w 99%, a w dodatku bestie zachowują się, a nawet wyglądają tak samo (po przełożeniu obiektów 2D na 3D, rzecz jasna). Dzięki temu łatwo zidentyfikujesz przeciwnika wzrokowo i oszacujesz jego wartość bojową. Dzik, wilk, pojedynczy goblin – małe piwo; ogr – już gorzej; troll, smok – gdzie jest wyjście?!? Stwory z EI również walczą w analogiczny sposób co te z RAGE OF MAGES i podobnie należy je zwalczać. Gobliny włóczą się watahami, więc jeśli zaatakujesz jednego, to licz się możliwością przybycia jego kumpli. Troll natomiast to bar-

Nawet pojedynczego słabego przeciwnika warto sztyletować



Ranne zwierze często wezwie pomoc - a to dodatkowe doświadczenie i trofea



dzo powolna, ogromna i ociężała bestia, która może Cię zmiażdżyć jednym ciosem. Ale jeśli wykorzystasz jego powolność i zastosujesz odpowiednią taktykę (podczołgać się, zadać cios w plecy, odbiec, odpocząć, zajść z tyłu itp., itd.), to będziesz miał jakąś szansę.

W EVIL ISLANDS sprawdza się również dobrze znana z „Wściekłości Magów" taktyka „Jeden walczy, drugi leczy." Wystarczy parę kroków za plecami wojownika ustawić kogoś, kto nie będzie wdawał się w żadne bitki, lecz tylko co jakiś czas „zapuści" zaklęcie leczące. Ponieważ „magik" powstrzymuje się od machania orężem, jego wytrzymałość bardzo szybko wzrasta, a to pozwala mu rzucać zaklęcia praktycznie jedno za drugim. W ten sposób uzyskujemy prawie niezwyciężony zespół, który może powstrzymać tylko seria trafień krytycznych lub przeciwnik zadający jednym ciosem więcej obrażeń, niż wynosi maksymalna liczba punktów życia naszego wojownika. Lecz to na szczęście nie zdarza się zbyt często. Tu jedna mała uwaga – leczyć możesz również przeciwników! Otóż, w szale bitewnym można czasem kliknąć nie na tę postać co trzeba i będzie krucho, gdy zamiast wzmocnienia swego umierającego towarzysza podleczysz bestię.

TERENY

W EVIL ISLANDS bardzo ważną rolę odgrywa teren. Może się on stać zarówno powodem klęski, jak i całkiem niespodziewanego zwycięstwa. Przed poważniejszą walką zawsze uważnie obejrzyj okolicę. Jeśli znajdziesz jakieś wzgórze i ustawisz na nim łucznika lub kusznika, to będzie on o wiele bardziej skuteczny, a ponadto przeciwnik zmęczy się i poświęci więcej czasu na dotarcie do niego. Jeszcze lepsze efekty przynosi strzelanie przez zbiorniki wodne, które wróg musi okrążyć, będąc cały czas pod ostrzałem. Jeśli natomiast opadnie Cię duża liczba bestii, to postaraj się znaleźć jakąś przeszkodę terenową, która osłoni Cię z kilku stron i ograniczy im dostęp, byś mógł wykańczać je pojedynczo.

DZIEŃ I NOC

Pory dnia mają zasadniczy wpływ na rozgrywkę, w dzień nawet ze znacznych odległości wszystko widać jak na dłoni. Jest to dobra pora na organizowanie totalnej „wyżynki" dużych ilości słabych stworów, gdyż zawczasu zorientujesz się w ich liczbie i rozmieszczeniu. Swobodnie zaplanujesz akcję, a ryzyko wpakowania się w pułapkę zostaje ograniczone do minimum. Noc jest natomiast stworzona do podkradania się, sztyletowania i okradania „poważnych przeciwników". Co prawda, wtedy również Twoje pole widzenia ulega poważnemu ograniczeniu i możesz się nadziać, ale jak wiadomo – nic nie ma darmo. Z załatwianiem większych „bossów" naprawdę warto poczekać do zmroku.

RANY

Pamiętaj, że zranienia w różne części ciała nie są równoważne. Jeśli oberwiesz w głowę, to „krytyk" ściągnie Ci lwią część energii, a nierzadko i zabije. Uszkodzona ręka rzadziej zadaje ciosy i są one słabsze. Natomiast na przetrąconej nodze nie da się biegać. Dlatego też w trakcie walki cały czas obserwuj „szczegółowy ekran zranień" i jeśli jakaś kontuzja utrudnia Ci potyczkę, wycofanie itp., to zacznij się leczyć, mimo że będzie to oznaczać przyjęcie kilku ciosów „na pusto" w czasie inkantacji. Wyciągaj również właściwe wnioski z analizy analogicznych informacji dotyczących przeciwnika. Jeśli na raz walczysz z kilkoma bestiami, a jedna z nich jest ranna w nogę, to odbiegnij kawałek. Ranny stwór pokona tę odległość wolniej niż jego towarzysze, co de facto na pewien czas wyeliminuje go z walki. Jeśli natomiast w analogicznej sytuacji zranisz jednego ze stworów poważnie w rękę, a będzie on miał jeszcze dużo energii, to warto przenieść się ze swą agresją na jego towarzyszy. Ranny potwór będzie zadawał o wiele mniejsze obrażenia, a więc zabicie go przyniesie mniejsze korzyści taktyczne niż unicestwienie zdrowego przeciwnika.

Skoro mamy już opracowane sposoby walki, przejdźmy do samej gry.

WIOSKA

Porozmawiaj ze starcem o zasadzce i o notatce orka. Następnie udaj się do kapitana i rzemieślnika, by uciąć sobie pogawędki na ten

Często zapisuj stan gry. Liczne pułapki to śmierć tyleż szybka co nieoczekiwana



Jeśli coś zagradza Ci drogę, poszukaj klucza lub przełącznika, zwykle znajduje się on w pobliżu



Jeśli jesteś ranny w rękę, wylecz się nawet w czasie walki



Nie lekceważ wilków! Pojedynczo są słabe, ale często poruszają się w grupach nawet do 7 osobników. A to już siła



Samotna postać zgarnia wszystkie punkty doświadczenia, więc szybko staje się silna. Jeśli nie podobają Ci się najemnicy z początkowych etapów – olej ich. Później będą lepsi



sam temat. Po czym kroki do chatki wiedźmy.

JASKINIA WIEDŹMY

Porozmawiaj o nowo uzyskanych informacjach, to dostaniesz questy „Zielone kryształy" i „Smoczy amulet". Poproś wiedźmę o przetłumaczenie sporządzonej przez orka notatki, co zaowocuje zadaniem „Elementarz Orków" – by je wykonać, idź w Góry Środka.

GÓRY ŚRODKA

Podążaj ścieżką na wschód. Po drodze wybij wszystkie stada dzików i orki. Natrafisz również na jaszczura. Gad ma potrzebny Ci amulet – by zabrać ten przedmiot, musisz wpierw zabić jego dotychczasowego właściciela i wyrżnąć ochraniające go ropuchy. Możesz udać się do lokacji zwanej „Piaski".

PIASKI

Idź na południe od wejścia, a następnie skieruj się na wschód. Zachowaj szczególną ostrożność z uwagi na liczne w tych okolicach grupy orków (zwykle więcej niż dwóch osobników). Zauważ, że ich ataki mogą być wkrótce znacznie wzmocnione przez jasnowidzów. Podążaj wydłuż brzegu jeziora na wschód, a potem brodem przepraw się na wyspę. Zabij jasnowidza i przeszukaj jego ciało. Weź Run Dodatkowego Celu i Elementarz Orków. Teraz skieruj swe kroki do Martwego Miasta.

MARTWE MIASTO

Wybierz drogę na wschód, a kiedy dojdziesz do pierwszego wzgórza, skieruj się na południe i idź aż do końca mapy. Udaj się na wschód, a potem na północ – wzdłuż gór. Po drodze staraj się unikać walk ze szkieletami doświadczonych żołnierzy. Po długim i ciężkim marszu (czasem będziesz jednak zmuszony walczyć) dojdziesz do rzeki. Kawałek na północny wschód będzie stał troll. Strzeże on wejścia do kamieniołomów. Przeczołgaj się za jego plecami wzdłuż północnej ściany i wejdź do kamieniołomu. Idź wzdłuż północnej ściany. Unikaj szkieletów doświadczonych żołnierzy (na szczęście nie będzie ich dużo). Wkrótce dojdziesz do zielonego kryształu – po drodze jednak będziesz musiał zabić wiele szkieletów. Weź kryształ, o który prosiła Cię wiedźma, ale zabierz też ten niebieski. Co prawda, Airy poprosi Cię o niego dopiero później, ale nie ma chyba sensu przechodzić dwa razy tej samej drogi. Wycofując się z kamieniołomów, znowu będziesz musiał przeczołgać się za plecami trolla. Lokację opuść dokładnie w tym samym miejscu, w którym do niej wszedłeś (to ważne). Idź do wiedźmy, by odebrać swoją nagrodę.

JASKINIA WIEDŹMY

Porozmawiaj z Airy o niebieskim krysztale. Da Ci 400 monet za ten, który masz przy sobie. Następnie poproś ją ponownie o przetłumaczenie nieszczęsnej notatki orka. Dostaniesz ważny quest – „Główny dowód". Teraz zapytaj wiedźmę o smoczy amulet. Zaowocuje to zadaniem eksploracji ruin obserwatorium. Warto również poprosić Airy o rzucenie zaklęcia lodu. Nie masz już nic do roboty w jaskini, możesz więc spokojnie udać się do wioski.

WIOSKA

Spytaj rzemieślnika o Góry Środka. Potem z tym samym pytaniem udaj się do kapitana i starca. Wróć do rzemieślnika i znowu porusz ten sam temat. Dostaniesz quest „Wielka muszla". Po uzupełnieniu zapasów udaj się do lokacji Rzeka i Wyspy.

RZEKA I WYSPY

Wejdź wschodnim wejściem do północnego obszaru lokacji. Udaj się na zachód wzdłuż wzgórz, a następnie skręć na północ. Wkrótce zobaczysz pozostawiony na pieńku list i pilnujące go orki. Zaatakuj silniejszego orka i zabij go. Weź list. Jeśli tu Ci się nie powiedzie, to idź na południowy wschód. Wejdź na górę, zabij orków i stamtąd weź list. Udaj się teraz w Odległe Góry.

ODLEGŁE GÓRY

Teraz jesteś pomiędzy czterema kolumnami z ogniskami na każdej z nich. Swe kroki skieruj na północ

Trafienie krytyczne często przechyla szalę zwycięstwa. Niestety, w obie strony



Walka dystansowa zawsze smaczna i zdrowa



Wykorzystuj przeszkody terenowe, by minimalizować liczbę atakujących Cię stworów



Wielkie stwory zwykle są głupie. Z łatwością można je zajść od tyłu



– do lasu. Wkrótce zobaczysz ołtarz z umieszczoną na nim muszlą. Poczekaj, aż w pobliżu nie będzie żadnych jaszczurek, i zwiń muszlę. Od tego momentu jaszczurki staną Ci się wrogie (gdyby były w pobliżu, gdy dokonywałeś zaboru muszli, rzuciłyby się na Ciebie i zabiły – dlatego tak ważne jest wyczekanie odpowiedniego momentu). Dostaniesz też nowe zadanie – uspokoić jaszczurki. Na razie jednak będziesz musiał puścić w ruch bardziej konkretne argumenty. Utoruj sobie drogę do wyjścia i idź w Odległe Góry. Po drodze powinieneś polować na jaszczurki. Nawet zanim weźmiesz z ołtarza muszlę, za zabicie każdej z nich dostaniesz pokaźną premię doświadczenia i cenne trofeum – twardą skórę, która jest najlepszym materiałem na pancerz, który możesz sobie obstalować w Gipath. Na tym poziomie rozwoju Twoja drużyna jest jednak zdolna do zabicia tylko jednego, góra dwóch gadów na raz, więc ogólnie musisz uważać i nie być za bardzo zachłannym.

GÓRY ŚRODKA

Wszedłeś do lokacji przez wschodnie wejście. Jeśli jesteś w stanie zabić w lesie trzy jaszczurki naraz, to stojące przed Tobą zadanie będzie znacznie prostsze. Warto się więc postarać. Zapisz grę i wytrwale stosuj opisane przeze mnie sztuczki, a na pewno Ci się uda. Idź na południe, potem na zachód – do siedliska jaszczurek. Są tam tylko trzy gady – we wschodniej części obozowiska. Zabij je i idź do podstawki. Połóż na niej muszlę. Jaszczurki przestaną Cię atakować i uspokoją się. Jeśli nie uda Ci się wcześniej zabicie trzech jaszczurów na raz, to musisz wykazać się sprytem (lub przeczytać poniższy akapit:)

Idź na zachód, potem na północ wzdłuż wzgórz otaczających obóz jaszczurów (unikaj ich jak ognia!). Znajdź miejsce, gdzie stróżuje tylko jeden gad. Zabij go. Teraz przy wzgórzach przemieść się do środka obozu – czołgając się na wschód. Unikaj wszelkich gadów. Podczołgaj się do wzgórza z podstawką od wschodu i połóż na nim muszlę. Tak jak poprzednio jaszczurki się uspokoją i będziesz mógł bezpiecznie wrócić. Tyle że nie dostaniesz doświadczenia za zabójstwa gadów i ich skór. W ten czy inny sposób ukończyłeś właśnie zadanie uspokojenia jaszczurek. Czas byś udał się do obserwatorium

OBSERWATORIUM

Jeśli jezioro nie jest zamarznięte, będziesz musiał obejść je ścieżką przecinającą góry. Napotkasz tam wielu przeciwników: wilki, ogry, jaszczury (jeśli lubisz wyzwania i rozlew krwi, to możesz świadomie wybrać tę drogę, nawet jeśli lód umożliwia Ci przejście przez jezioro). Wielu z nich można ominąć. Nie walcz z ogrami i jaszczurkami – są bardzo mocne. Poczekaj i wybierz dobry moment, by przejść za nimi. Jeśli jezioro jest zamarznięte, to po prostu przejdź przez nie. Tak czy inaczej, w końcu znajdziesz wejście do północnej górskiej wioski. Dziki za płotem zabij, stojąc w bramie (by Cię nie otoczyły). Idź na zachód wioski i znajdź smoka. Masz amulet, więc skrzydlata bestia ochotnie za Tobą podąży. Doprowadź smoka do obserwatorium na wschód od wioski. Poczekaj, aż zabije wszystkie harpie (samodzielnie rozprawienie się z nimi jest praktycznie niemożliwe, możesz więc sobie odpuścić). Potem poprowadź go nieco na wschód i pozwól zabić harpię przy kufrze. Weź z niego książkę. Gratuluję! Właśnie wykonałeś zadanie. W drodze powrotnej przeszukaj ciała harpii i pozabieraj z nich runy wzmocnienia.

Jeśli zamroziłeś jezioro, możesz również dotrzeć do kufra, w którym znajduje się materiał na wyśmienity pancerz. Idź przez zamrożone jezioro na południowy wschód od wejścia do wioski górskiej, a potem wzdłuż ścieżki górskiej. Zwalcz ropuchy i nietoperze. Weź kilka kawałków zielonego maskowania trolli. Jak tylko otworzysz kufer, żywioł ziemi wyleci zniszczy i zablokuje drogę za Tobą. Nie jest wrogi, ale nie pozwoli Ci wyjść. Musisz go zwalczyć albo użyć ikony użycie/kradzież na obelisku (musisz mieć wysoką cechę), by otworzyć drzwi, którymi go miniesz. Zasłużyłeś na nagrodę, możesz spokojnie wracać do wiedźmy.

JASKINIA WIEDŹMY

Jeśli porozmawiasz z wiedźmą o swych znaleziskach, to dostaniesz zadanie „Pan Martwego Miasta". Rozmowa zwiększy też Twoją umiejętność „Magia zmysłów". Nie masz tu już nic do roboty. Możesz powrócić do wioski

WIOSKA

Porozmawiaj z rzemieślnikiem o kamieniołomie, to da Ci zadanie dotyczące właśnie tego miejsca. Następnie poplotkuj o instrukcjach, jak zabić Wybrańca. O tym samym pomów również ze starcem. Oskarż kapitana o zdradę, by dostać quest „Ukaranie zdradzieckiego kapitana". Najpierw uporaj się z kapitanem. W tym celu udaj się na wzgórza.

WZGÓRZA

Przejdź znowu przez las jaszczurek. Idź na północ, aż zobaczysz kamieniołom, o którym mówił Ci rzemieślnik. Jeśli jeszcze nie wytłukłeś jaszczurek, teraz jest na to najlepszy moment (powinieneś być dostatecznie silny). Uważaj na smoki, gdyż ich nie zdołasz nawet poważnie zranić. Od kamieniołomu idź ostrożnie na wschód, aż zobaczysz stado dzików – zabij je wszystkie. Boją się ludzi, więc najlepiej użyj magii lub ostrzelaj je z daleka. Tylko uważaj na cyklopów i ani się waż brać za rzeźnicki fach, jeśli choć jeden z nich jest w pobliżu – zapewne rzuci się wtedy na Ciebie, a to może się skończyć śmiercią całej drużyny! Kiedy wszystkie dziki będą już przerobione na dziczyznę, poczekaj, aż cyklop odejdzie. Wtedy automatycznie zaliczysz zadanie. Jak będziesz szedł na południe wzdłuż ścieżki pośród gór, miniesz legowisko cyklopów i rzucającą się w oczy magiczną płytę. Zapamiętaj to miejsce, zwróć również uwagę, że na południowy wschód od legowiska cyklopów są małe bagna z żyjącymi w nich armadillosami. To zdradzieccy przeciwnicy, ale są z nich dobre trofea – z ich kości powstają dobre łuki i włócznie. W przyszłości warto więc na nie zapolować. Na południe od tego miejsca żyje również wiele innych stworów i – co najważniejsze – jest wyjście z lokacji (prowadzi do Martwego Miasta). Na najbardziej wychylonym na południe krańcu lokacji jest mała, pełna szkieletów forteca – to przeciwnicy mniej więcej równi Tobie. Zabij ich i opuść lokację, kierując się do Martwego Miasta.

Cdn.

Ator

w imadle

Nival
www.nival.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 – Min. Pentium II 233, 64 MB RAM

OCENA: 9/10



CeBit 2

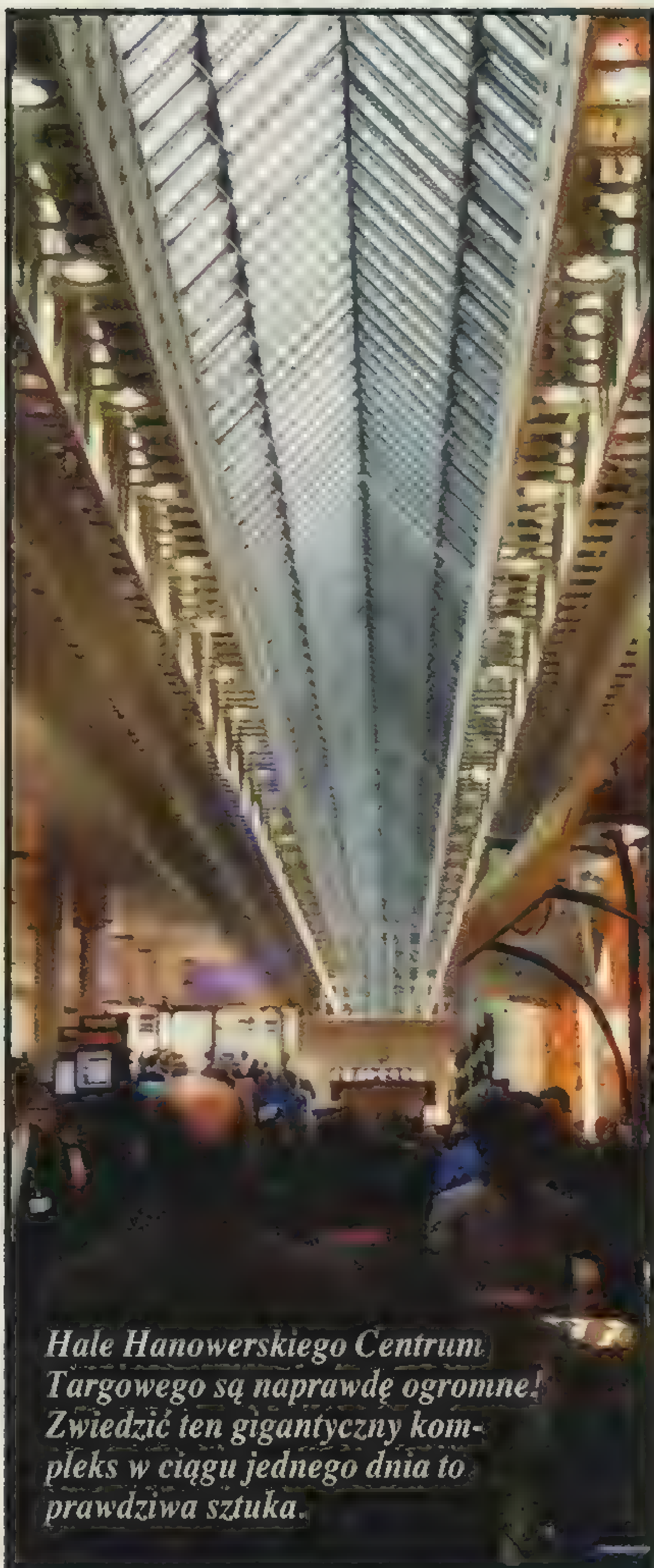
Mamy w Polsce rozmaite targi związane z przemysłem komputerowym. Jeśli jednak ktoś miałby ochotę wziąć udział w NAPRAWDĘ dużej imprezie, musi przekroczyć granice naszego kraju. Np. wybierając się na trwający w dniach 22–28.03 hanowerski CeBit 2001.

Hanower powitał nas tradycyjnie – deszczem ze śniegiem, a także niebotycznymi cenami. 65 DM zą jednorazowy bilet wstępu to zdecydowanie drogo. Zwłaszcza że jeden dzień stanowczo nie wystarczał na pobieżne choćby przyjrzenie się wszystkim atrakcjom przygotowanym przez organizatorów tych największych na świecie targów elektroniki użytkowej.

GeForce po raz trzeci

Z punktu widzenia graczy najciekawszą zaprezentowaną na CeBicie nowością jest, rzecz jasna, GeForce 3. Co prawda, premiera tego układu odbyła się już w ostatnim dniu lutego, jednak dopiero na hanowerskich targach został on zaprezentowany naprawdę szerokiej publiczności. Szybkie wprowadzenie na rynek opartych na nim kart zapowiedzieli chyba wszyscy liczący się producenci, jednak działające egzemplarze zaprezentowali tylko nieliczni, w tym Asus i Leadtek. Więcej napiszemy w jednym z kolejnych numerów SS (mam nadzieję, że już za miesiąc), tutaj jedynie kilka podstawowych informacji.

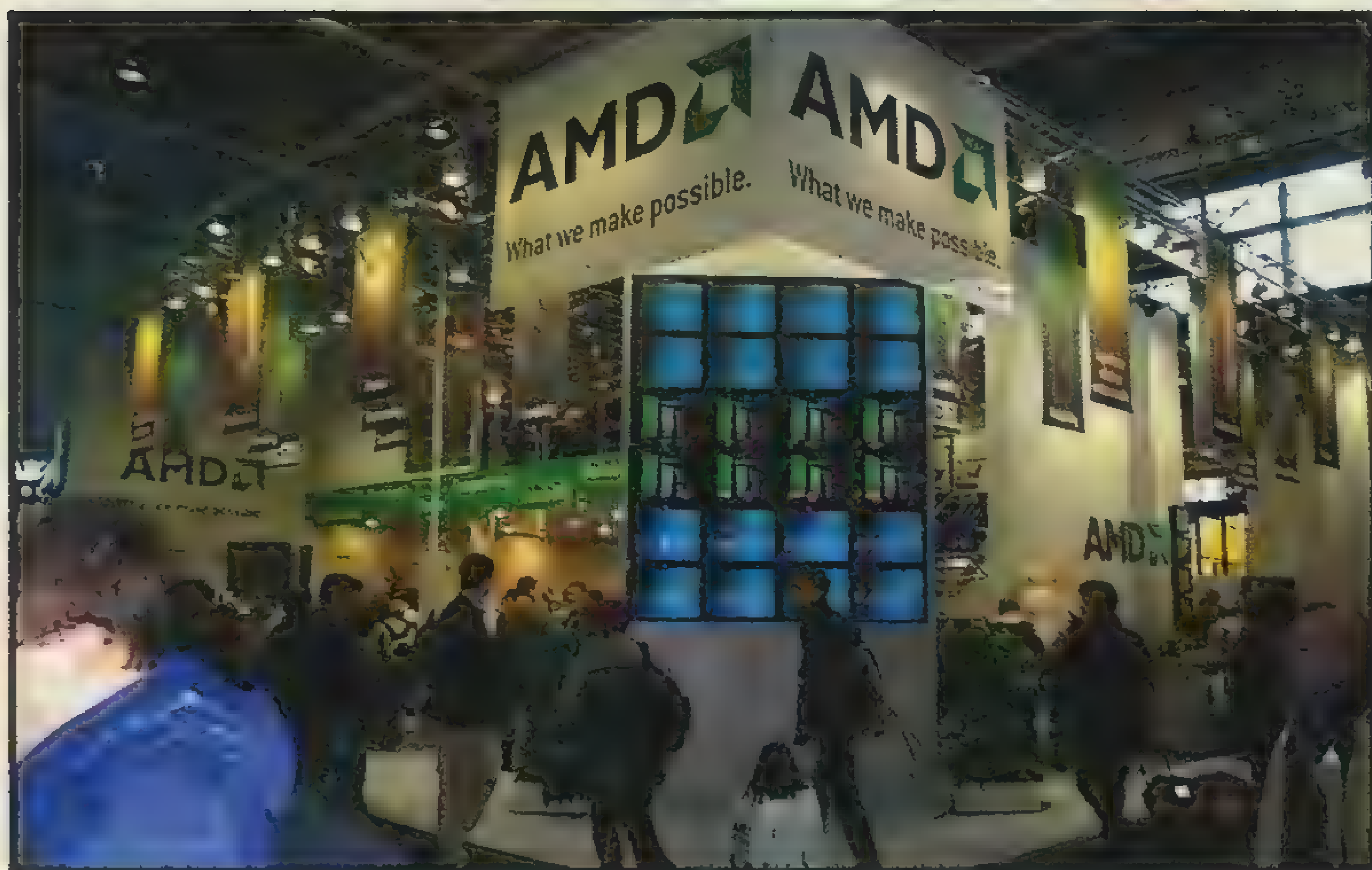
Układ GeForce 3 zbudowano wykorzystując 57 mln tranzystorów. To o 32 mln więcej niż w GeForce 2 GTS oraz o 15 mln więcej niż w przypadku Pentium 4! Układ taktowany jest z częstotliwościami: 200 MHz rdzeń, 460 MHz pamięć (DDR). Pamiętacie, jak w roku 1999 nVidia reklamowała technologię sprzętowego T&L? Teraz to już przeszłość – najbliższe lata należeć będą do procesorów graficznych oferujących sprzętowe wsparcie dla przekształcania wierzchołków. Znaczenie tego wyjaśnimy za miesiąc, teraz natomiast mogę już stwierdzić, że faktycznie szykuje się kolejny przełom na rynku kart. Pytanie tylko, kto pozwoli sobie na tę nowość za około 2 500 zł?



Hale Hanowerskiego Centrum Targowego są naprawdę ogromne! Zwiedzić ten gigantyczny kompleks w ciągu jednego dnia to prawdziwa sztuka.



Mający pojawić się jesienią Ericsson T68m wyposażono w kolorowy wyświetlacz, GPRS, Bluetooth oraz wiadomości multimedialne. Czy można chcieć czegoś więcej?



Telekomunikacja

Nie da się jednak ukryć, iż CeBit to targi nie tylko dla graczy. Stoiska „poważniejszych" firm opanowała w tym roku mania telekomunikacji. Kto tylko mógł, to prezentował najrozmaitszej maści przystawki do Internetu, bezprzewodowe terminale czy też, rzecz jasna, nowe modele telefonów komórkowych.

Zacznijmy od Nokii – firma ta przedstawiła trzy nowe telefony z serii „3": 3330, 6310 oraz 8310. W zasadzie, niewiele w nich prawdziwie nowych rozwiązań. Oczywiście, są stylistycznie wysmakowane, przewidziano dla nich co najmniej kilkanaście kolorowych obudów Xpress–on (szczególnie atrakcyjnie wygląda półprzezroczysta 8310), rozbudowano pamięć, opracowano lepsze baterie. Jednak np. ze standardem Bluetooth zgodny jest jedynie model 6310 (podobnie jak poprzednie z serii „6000" kierowany dla biznesmenów). Równocześnie Nokia mocno promowała 9210 – wydaje się, iż nie



Nokia tradycyjnie dzierży pałeczkę lidera w dziedzinie sprzedaży, jednak jej nowe modele telefonów raczej nie zachwycały

jest on najlepszym rozwiązaniem „biura w telefonie", zwłaszcza jeśli porównamy go z konkurencyjnym Ericssonem R380s czy też Motorolą Accompli.

Ericsson zaprezentował kilka modeli telefonów przygotowanych z myślą o sezonie jesienno–zimowym. Szczególne zainteresowanie wzbudził T68m, wyposażony w 256–kolorowy wyświetlacz. Wyglądało to naprawdę nieźle, wrażenie robiły zwłaszcza np. animowane wygaszacze ekranu (ale w zasadzie, na co komu wygaszacz w telefo-

2001



Niezbyt popularna na naszym rynku firma Olivetti wypuściła drugą generację palmtopów DaVinci



Nokia Mediascreen – telewizor, telefon i terminal Internetu w jednym. Ale czy aby na pewno zrewolucjonizuje rynek?

nie?). Sprzęt ten jest także zgodny ze standardem MMS (Multimedia Messagin Service), umożliwiającym przesyłanie sformatowanego tekstu, obrazków, animacji czy też plików audio. Szybki transfer zapewni praca w standardzie GPRS, natomiast współpracę z urządzeniami zewnętrznymi – wbudowany interfejs Bluetooth.

Wspomniałem o bezprzewodowych terminalach – w tym roku powinno pojawić się co najmniej kilka modeli konkurujących firm, w tym m.in. Nokia Media Screen Nokii (połączenie komputera, telefonu i telewizora), VIA Web Pad (komputer zgodny ze standardem IEEE 802.11b, zapewniającym transfer do 11 Mbit/s, wymagający rzecz jasna niezależnej stancji z nadajnikiem) czy też promowany przez Deutsche Telekom T–Sinus Pad (pracuje pod kontrolą Windows CE 2.12, transfer do 0,7 Mbit/s, cena 250–500 DM)

AMD

Walka AMD i Intela trwa. Jak na razie pierwsza z tych firm wydaje się umacniać swą przewagę – podczas targów odbyła się prezentacja kierowanych do seryjnej produkcji nowych modeli Athlona taktowanych 1,3 GHz oraz 1,33 GHz. Pozornie jest to mniej niż 1,5 GHz w przypadku Pentium 4 Intela, jednak układ AMD cechuje mimo wszystko większa wydajność. I to znacznie większa! W teście SysMark 2000 Athlon uzyskał wyniki o ponad 40% lepsze, w wypadku wydajności w grach wartość ta wynosiła 39%, natomiast podczas benchmarków obróbki audio/wideo przewaga wzrosła aż do 87%!

Przedstawiono także prototyp kolejnej generacji Athlona, oznaczonej kodową nazwą Palomino – będzie ona taktowana 1,5 GHz, do sklepów trafi w III kwartale 2001. Wtedy także powinna pojawić się analogiczna wersja Durona, czyli Morgan. Miejmy nadzieję, iż tym razem AMD dotrzyma obietnicy – pierwotnie oba procesory miały być już jesienią zeszłego roku. Tradycyjnie zaprezentowano także dwuprocesorowy serwer działający na Athlonach – jego sklepowa premiera (przekładana już niemal od roku) zbliża się wielkimi krokami.

Palmtopy

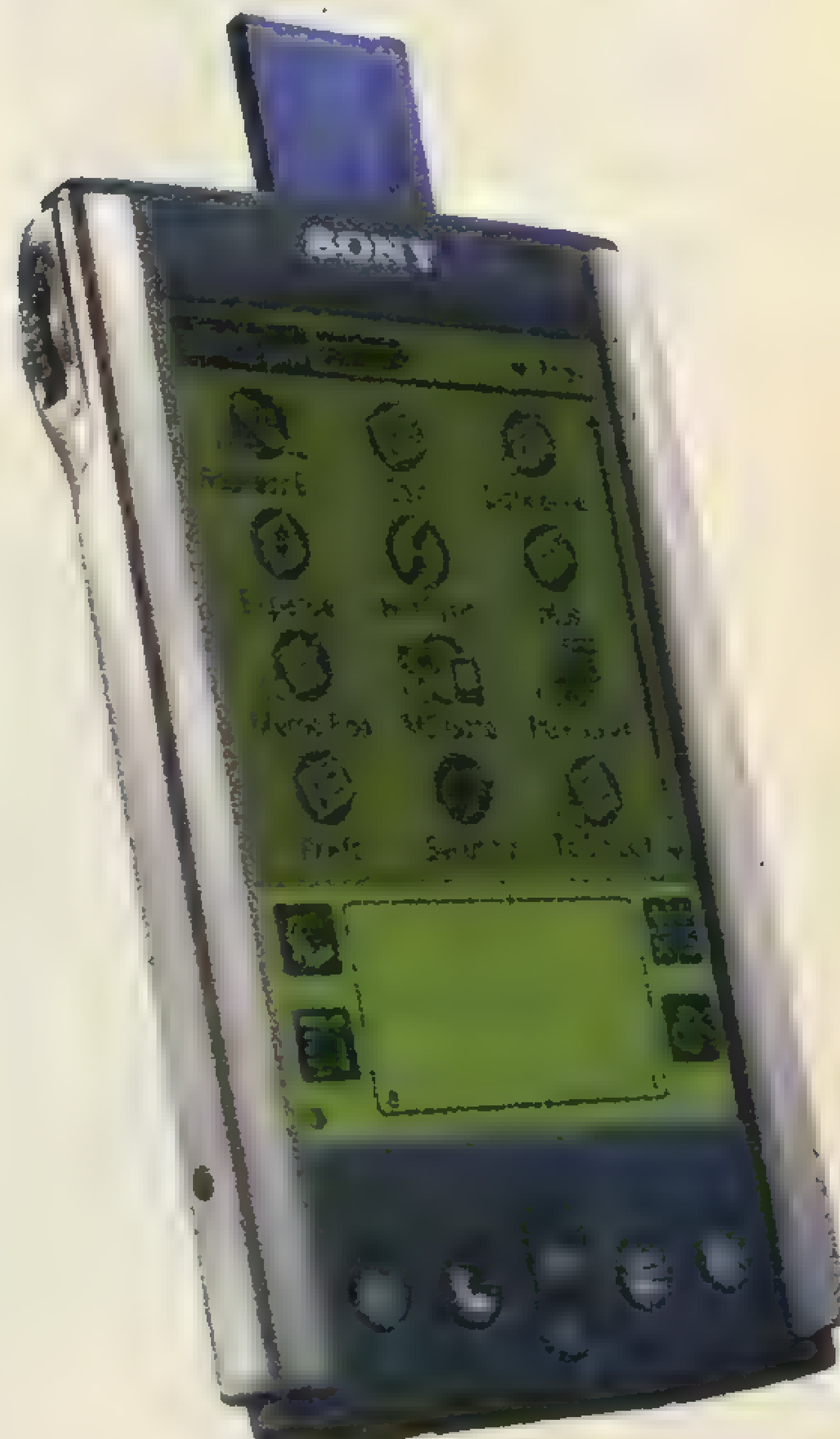
Kolejni zawodnicy wkraczają także na rynek palmtopów. Lada chwila powinny pojawić się nowe modele firmy Olivetti. Prostszy z nich to DaVinci DV1/2/4 (numer oznacza ilość pamięci), wyposażony we własny system operacyjny oraz podstawowy zestaw aplikacji. Notatki wprowadzane będą do niego za pośrednictwem klawiatury – wyświetlanej na ekranie lub zewnętrznej, dołączanej. Drugi, droższy model to DaVinci DV8 pracujący pod kontrolą Windows CE 3.9. Rozpoznawać będzie on pismo odręczne, wyposażony także zostanie w dołączaną miniklawiaturę.

Swój własny palmtop, o nazwie Clié, wprowadza także Sony. Działa on na licencyjnym PalmOS 3.5, wyposażony jest w 8 MB pamięci, złącze Memory Stick (kolejne 8 MB), ma ekran monochromatyczny oraz charakterystyczne dla tej firmy pokrętło zarządzające menu JogDial. Clié kosztuje około 900 DM. Niestety, nie wiadomo, kiedy trafi do Polski. O ile w ogóle pojawi się na naszym rynku, gdyż polityka handlowa Sony wobec Europy Środkowo–Wschodniej już od wielu lat budzi zdziwienie.

Firma ta przedstawiła także prototyp nowego profesjonalnego kineskopu, wykorzystującego siatkę Gravuretron – jego plamka ma mieć szerokość zaledwie 0,15 mm (w tradycyjnych monitorach szerokość ta waha się w granicach 0,22–0,25 mm). Dzięki temu otrzymamy niezwykle ostry obraz, nawet w rozdzielczości 2560x1920, maksymalnej obsługiwanej przez monitor 21 cali. Data premiery sklepowej jest jeszcze nieznana, cena zapewne będzie niższa niż analogicznego urządzenia TFT.

Różne różności

I na koniec garść informacji różnych. W najbliższym czasie należy spodziewać się wysypu płyt głównych obsługujących technologię RAID. Umożliwia ona łączenie kilku twardych dysków w jeden dysk logiczny. Umożliwia to szybszy zapis danych (mogą być przesyłane równocześnie do kilku urządzeń) oraz zwiększone ich bezpieczeństwo (możliwy jest zapis z równoczesnym tworzeniem kopii na drugim dysku). Modele płyt dla użytkowników domowych przedstawiał m.in. tajwański Abit.



Także Sony wkracza na rynek komputerów naręcznych. Wszystko, czego dotkną się Japończycy, przynosi stukrotne plony – drżyj konkurencjo.

JVC zaprezentował magnetowid z wbudowanym dyskiem twardym. Dzięki temu jeśli np. wrócimy do domu już po rozpoczęciu emisji filmu (o ile wcześniej zaprogramowaliśmy jego nagranie), możemy zacząć go oglądać od razu, nie czekając na zakończenie nagrywania – urządzenie odtwarza jeden fragment, równocześnie zapisując następne. Ułatwieniem jest także usuwanie przerywników reklamowych.

Firma Electric Fuel zaprezentowała ładowarkę oraz przeznaczone dla telefonów komórkowych oraz palmtopów baterie, które pobierają energię z... powietrza. No, może niezupełnie – po zdarciu osłonki zabezpieczającej na ich powierzchni zachodzi reakcja chemiczna, w wyniku której powstaje prąd elektryczny. Ładowarka wystarcza na trzykrotne naładowanie baterii, z kolei jednorazowa bateria zapewnia do 25 dni czuwania telefonu lub 16 godzin rozmowy.

I to, w telegraficznym skrócie, tyle z hal wystawowych targów CeBit 2001. Do zobaczenia za rok!

Pooh



Testowany UPS wyposażono w 12-woltową baterię o pojemności 7 Ah. Umożliwia ona pracę podłączonego sprzętu przez około 15–20 minut od zaniku napięcia (przy przeciętnym zużyciu energii dołączenie prądożernych podzespołów może ten czas wyraźnie skrócić). Oczywiście, jest to wartość graniczna, w praktyce po wyłączeniu prądu najlepiej jak najszybciej zapisać wyniki pracy i wyłączyć kompa. Równocześnie mogą być zasilane dwa odbiorniki energii (np. komputer i monitor), jednakże, naturalnie, powoduje to znaczne skrócenie czasu pracy.

Dołączone oprogramowanie pozwala na sprawdzenie podstawowych parametrów UPS–a (napięcie wejścia/wyjścia, częstotliwość prądu). Niestety, model ten pozbawiony jest funkcji przewidywania czasu korzystania z baterii oraz wskaźnika stopnia ich naładowania – nie pozostaje nic innego, jak tylko zwracać uwagę na diody panelu czołowego, migające na kilka minut przed zupełnym rozładowaniem akumulatora.

UPS Match Lite 500

Grasz, piszesz wypracowanie, jesteś w połowie dyskusji na IRC–u, gdy nagle... ciemność! Po raz dziesiąty w tym tygodniu wysiadł prąd! Spokojnie, jeśli Twój komputer jest podłączony do zasilacza awaryjnego, jeszcze nie wszystko stracone!



Co ciekawe, poza wersją dla Windows 95, NT czy Uniksa producent UPS Match Lite 500 dołącza doń także oprogramowanie napisane w Javie – można je uruchomić na komputerze działającym praktycznie w dowolnym systemie operacyjnym. Na dodatek program pozwala na zdalne monitorowanie maszyn połączonych w sieć. Z poziomu serwera możliwe jest więc kontrolowanie stanu zasilania na innych komputerach.

No dobra, czas na próbę generalną. Komputer uruchomiony, system operacyjny załadowany. Wyciągam wtyczkę z gniazdka i... nic! Przełączenie na zasilanie bateryjne jest natychmiastowe, na monitorze nie widać nawet najmniejszego drgnięcia obrazu. O zmianie źródła zasilania informuje jedynie powtarzający się co 5 sekund sygnał dźwiękowy i czerwona dioda UPS–u. Równocześnie na ekranie komputera pojawia się informacja o zaniku zasilania. Ale wszystko działa bez zarzutu.

Jeśli ktoś pragnie uniknąć przykrych niespodzianek, związanych z nagłym zanikiem prądu, warto, by zastanowił się nad kupnem UPS Match Lite 500. Zwłaszcza że w tej kategorii cenowej niewiele jest konkurencyjnych urządzeń wyposażonych w port komunikacyjny.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
EST Energy Sp. z o.o.
ul. Kołłątaja 1, 05–400 Otwock
tel. (022) 788–68–64
Wyłączny dystrybutor na terenie Polski: Veracomp SA
tel. (012) 431–10–10

Cena ok. 360 zł



Logitech Quickcam PRO 3000

W dzisiejszych czasach każdy może zafundować sobie osobistego Big Brothera. Wystarczy mieć komputer, łącze internetowe i przyzwoitej jakości kamerę. Dalej należy tylko znaleźć sponsora i... jednoosobowy show może startować!

Logitech Quickcam PRO 3000 to kamera internetowa wyposażona w zintegrowany mikrofon i zamocowana na pomysłowej obudowie, która równie dobrze trzyma się powierzchni tradycyjnego monitora, jak i krawędzi ekranu TFT czy notebooka. Całość podłączana jest do komputera przez złącze USB. Maksymalna rozdzielczość – 640x480. Takie ustawienie zapewnia dobrą jakość obrazu i wyraziste kolory (przyzwoity balans bieli), nie należy jednak oczekiwać płynnego przesyłu obrazu. To zresztą wada wszystkich znanych mi biurkowych kamer internetowych – deklarowane przez producenta 24 klatki na sekundę pojawiają się na monitorze co najwyżej przy 320x240 (tak jak w testowanym modelu), a czasami nawet dopiero niższych. Cóż, po prostu trzeba się z tym pogodzić. Zresztą przy standardowych złączach modemowych i tak trudno byłoby przepchnąć taką ilość danych do komputera odbiorcy.



Porządnie przedstawia się dołączone oprogramowanie. Poza standardowym MS NetMeeting do przeprowadzania wideokonferencji otrzymujemy także: program do tworzenia wideopocztówek (Cresta Cards), proste aplikacje do edycji plików wideo i grafiki (MGI VideoWave III SE, PhotoSuite III SE), oprogramowanie monitorujące z detekcją ruchu (Digital Radar II), kilka gier sterowanych za pośrednictwem kamery (GameCa SE) czy też możliwość prezentacji swych nagrań na serwerze SpotLife.com. Software daje także możliwość tworzenia własnych animacji poklatkowych.

Jedyną wadą prezentowanego urządzenia jest jego cena. No cóż, za wysoką jakość trzeba, niestety, odpowiednio zapłacić. Myślę jednak, że ewentualni kupcy nie będą zawiedzeni.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Tornado 2000 SA
ul. Emaliowa 28, 02–295 Warszawa
tel. (0–22) 868–80–01
www.tornado.com.pl

Cena (z VAT) – ok. 350 zł



Wacom Graphire

Czy próbowaliście kiedykolwiek narysować coś przy pomocy komputerowej myszy? Próbowaliście? A zatem wiecie, jakie to frustrujące zajęcie. A przecież kontakt z grafiką w wersji elektronicznej wcale nie musi być aż tak irytujący!

Tablet Wacom Graphire podłączamy do komputera przez złącze USB. Urządzenie wyposażone jest w podkładkę (sprzedawaną w różnych wersjach kolorystycznych) z polem czujnika dotykowego o rozmiarach kartki formatu A6. Wprawdzie na pierwszy rzut oka może się wydawać, iż jest to niewiele, jednak zapewniam, że do codziennych zastosowań wielkość taka z powodzeniem wystarcza.

Podczas korzystania z tabletu kursorem na ekranie komputera sterujemy przy pomocy rysika. Wyposażony on jest w dwa guziki, które emulują prawy przycisk myszy oraz podwójne kliknięcie lewym, natomiast na jego drugim końcu umieszczono element działający niczym gumka w ołówku. Dołączone sterowniki pozwalają wyregulować czułość, możliwe jest zaprogramowanie oddzielnych parametrów dla poszczególnych aplikacji. Do zestawu dołączono także myszkę (podobnie jak i rysik bezprzewodową i nie wymagającą baterii), muszę jednak przyznać, iż w połączeniu z niezbyt wielkim polem aktywnym podstawki nie jest to zbyt wygodne urządzenie.



W działaniu tablet spisuje się znakomicie. W będących jego domeną programach graficznych, z których większość automatycznie rozpoznaje podłączenie urządzenia, w zależności od stopnia nacisku rysika (rejestrowane jest 500 jego poziomów) zmianie ulega szerokość rysowanej linii, jej intensywność czy też kolor. Poza tym, rzecz jasna, rysowanie piórkiem jest bez porównania bardziej naturalne niż przy pomocy myszy. O wiele łatwiejsze staje się także chociażby zaznaczanie maski czy też (dla bardziej zaawansowanych użytkowników) korzystanie z programów do modelowania 3D.

Podsumowując – jeśli zajmujesz się grafiką komputerową, warto, byś się czymś takim zainteresował. Po pokonaniu pierwszych oporów, towarzyszących przejściu z obsługi myszą na rysik, natychmiast można docenić zalety tabletu. Bardziej intuicyjnego komputerowego narzędzia malarskiego już chyba nie da się wymyślić.

Pooh

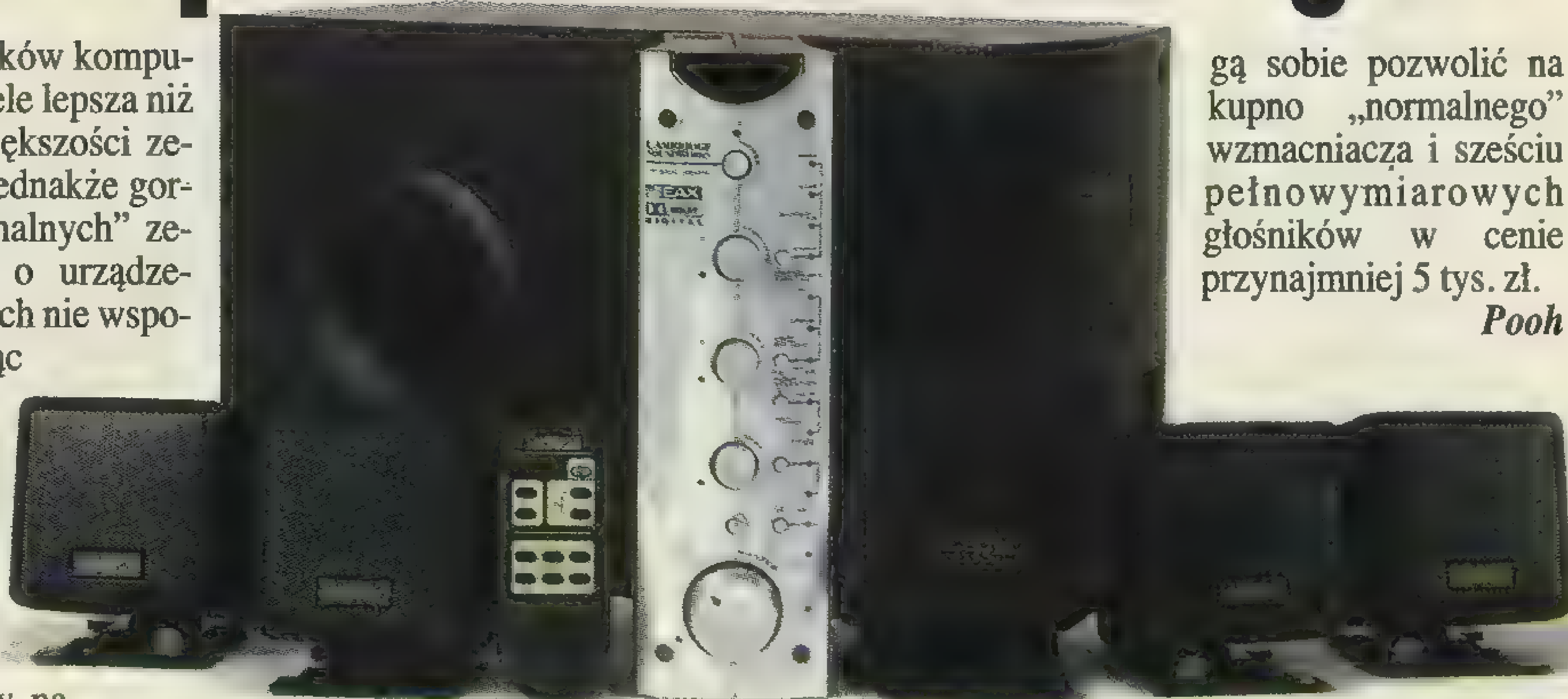
Sprzęt do testów dostarczył:
Ultramedia, ul. Chłodna 11
00–891 Warszawa
tel. (022) 654–61–22
www.ultramedia.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 550 zł



Dobry komputer z przyzwoitą kartą graficzną czy też odtwarzacz DVD to połowa sukcesu. Aby cieszyć się pełną gamą doznań audiowizualnych, potrzebny jest jeszcze przyzwoity zestaw głośnikowy. Ot, choćby taki, jak prezentowana „cyfrówka" Creative.

Creative
Desktop Theatre 3500 Digital

Na testowany zestaw składa się wzmacniacz oraz pięć głośników (stereo przód/tył – 7 W każdy, i centralny – 21 W) oraz subwoofer (23 W). Wzmacniacz wyposażony jest w dekoder systemu Dolby Digital (AC3) oraz Dolby ProLogic, poza tym obsługuje klasyczne stereo. Jakość dźwięku jest typowa dla wyższej klasy głośników komputerowych – o wiele lepsza niż w przypadku większości zestawów stereo, jednakże gorsza niż w „normalnych" zestawach audio, o urządzeniach audiofilskich nie wspominając. Biorąc jednak pod uwagę, iż przeznaczono je przede wszystkim do odtwarzania ścieżek dźwiękowych gier oraz filmów na DVD, można mniemać, iż potencjalny użytkownik będzie usatysfakcjonowany.



Na tylnej ściance wzmacniacza znajdziemy pełen zestaw wejść audio, między innymi następujące złącza: minijack stereo przód/tył, cyfrowy DIN (z przejściówką na cyfrowego minijacka), cyfrowe złącze koncentryczne chinch oraz cyfrowe wejście optyczne. Sygnał opuszcza urządzenie przez sześć złączy chinch (przód/tył stereo, głośnik centralny oraz subwoofer), zapewniono także oddzielne wyjście liniowe do przyłączenia dodatkowego wzmacniacza i głośnika niskotonowego. Tak bogaty zestaw umożliwia podłączenie do DT 3500D praktycznie dowolnego źródła sygnału audio. Komputerowe karty dźwiękowe zadowolą się cyfrowym chinchem lub minijackiem, podczas gdy np. konsolę PlayStation 2 lub odtwarzacz DVD podłączymy przez wejście optyczne.

Pozostaje pytanie, dla kogo zestaw ten jest przeznaczony? Na wydatek ponad 2 tys. złotych raczej nie pozwolą sobie typowi gracze, którym w zupełności wystarczą modele kosztujące 10 razy mniej. Wydaje się więc, iż DT 3500D przygotowano raczej z myślą o bardziej wymagających użytkownikach, którzy chcą cieszyć się jakością cyfrowego dźwięku przestrzennego, ale nie mogą sobie pozwolić na kupno „normalnego" wzmacniacza i sześciu pełnowymiarowych głośników w cenie przynajmniej 5 tys. zł.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Creative Polska, ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa, tel. 0800 353 1229
www.europe.creative.com/myco-untry/poland/
Cena (z VAT) – ok. 2 200 zł



Boom DVD trwa. Trudno wyobrazić sobie premierę filmu, który nie ukazałby się na tym nośniku. Równocześnie jednak jakość obrazu otrzymywanego przy użyciu komputerowych odtwarzaczy pozostawia wiele do życzenia. Oto, jak można problem ten rozwiązać.

Creative
PC–DVD Encore 12x Infra

Zestaw PC–DVD Encore 12x Infra składa się z trzech elementów. Pierwszy z nich to standardowy odtwarzacz DVD o szybkości 12x DVD/40x CD produkcji Creative. Do tego dochodzi sprzętowy dekoder DVD Dxr 3 oraz odbiornik podczerwieni (wraz z pilotem). Instalacja przebiega w zasadzie bezproblemowo, sprawę skomplikować może nieco jedynie konieczność zastosowania przelotek – zarówno dla karty graficznej, jak i dla sygnału audio z odtwarzacza CD. Na szczęście wszystkie kabelki i gniazda są szczegółowo opisane w instrukcji. Po podłączeniu wszystkich urządzeń zewnętrznych (przede wszystkim odbiornika podczerwieni – dobrze, gdy także głośników 5.1) można zasiąść na „widowni".

Jakość obrazu jest doskonała. Obawiam się, że wręcz nie do osiągnięcia przy użyciu standardowej karty graficznej. Sprawdzałem dwa modele – Matrox G450 oraz GeForce 256 – oba wypadły zdecydowanie gorzej. Obraz mniej więcej tej samej jakości dają karty ATI lub GeForce 2 GTS, jednakże są one albo mało wydajne, albo bardzo drogie.

Czy warto? „Goły" napęd DVD kosztuje około 450–500 zł. W tym wypadku za sprzętowy dekoder i pilota dopłacamy więc około 400 zł. Tak więc ewentualna decyzja o zakupie zależy od preferencji użytkownika. Jeśli posiada kartę graficzną z dobrym dekodowaniem DVD (zwłaszcza ATI) lub też nie planuje częstego oglądania filmów, to naturalnie taki zakup nie ma sensu. W przeciwnym wypadku – czemu nie? Jakość obrazu jest naprawdę bardzo wysoka, komfort obsługi także (w końcu pilot to pilot). Gdy jeszcze podłączymy do tego przyzwoity telewizor i głośniki surround, otrzymamy porządne centrum multimedialne.

Pooh



Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Creative Polska, ul. Bzowa 21
02-708 Warszawa, tel. 0800 353 1229
www.europe.creative.com/myco-untry/poland/
Cena (z VAT) – ok. 900 zł



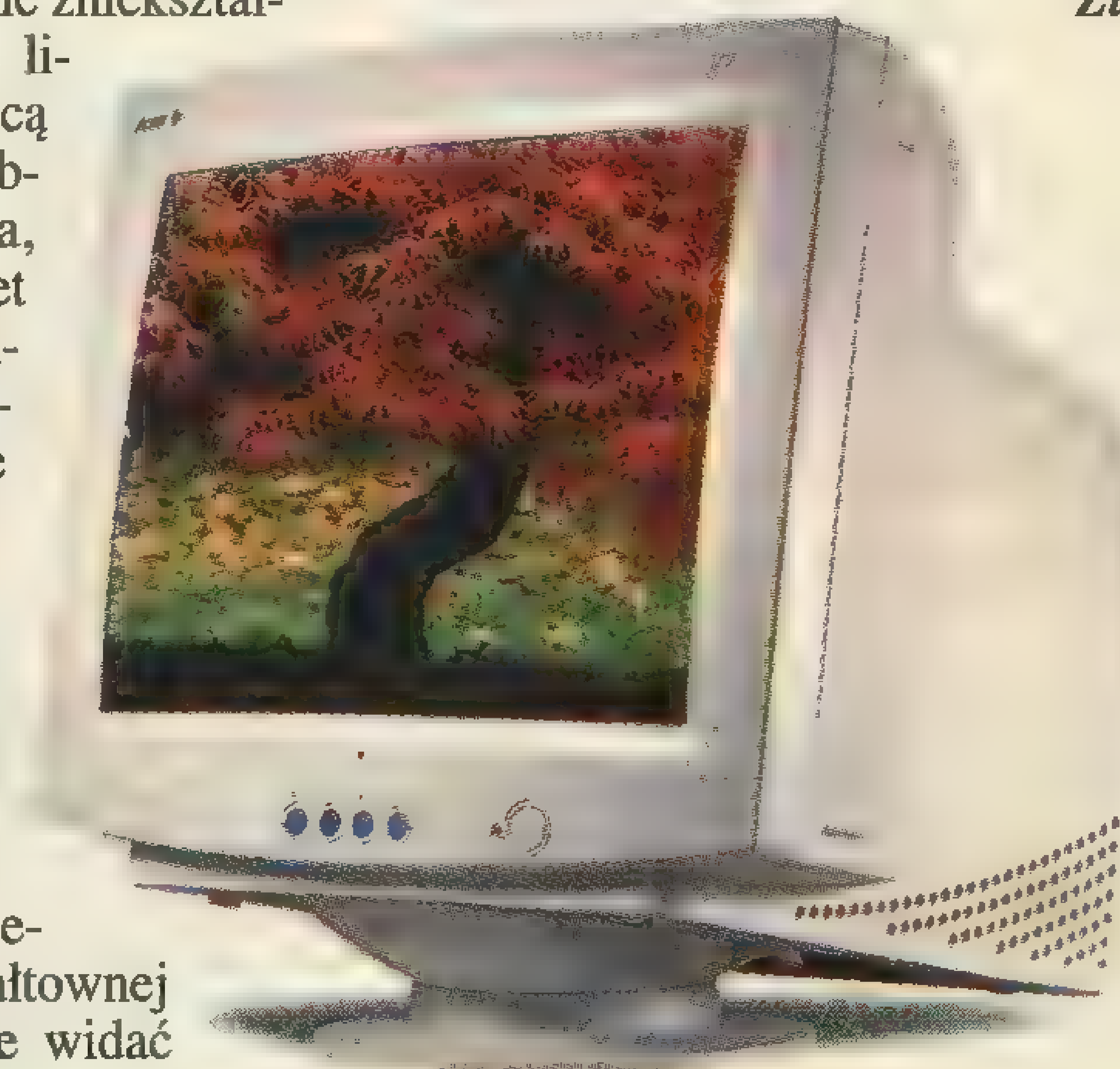
W dzisiejszych czasach 15 cali ekranu graczom już nie wystarcza. Głównym powodem takiego wzrostu wymagań jest ekspansja komputerów na rynek filmowy. Rzesza graczy ma już odtwarzacze DVD, a jeśli nawet nie, to i tak można przecież oglądać filmy w MPEG.

Monitor Acer V771

Naturalnym jest dążenie do posiadania większego monitora komputerowego. Tylko jak to zrobić, aby wydać mało pieniędzy, a kupić dobry sprzęt? Między jakością a ceną rozwiązaniem kompromisowym może być 17–calowy Acer V771. Przesiadka z „piętnastki" robi duże wrażenie. To przecież dwa cale przekątnej więcej, a na biurku zajmuje prawie tyle samo przestrzeni. Zgrabna obudowa i dosyć krótka „lufa" kineskopu nie stwarzają kłopotów w trakcie ustawiania sprzętu na biurku. Monitor jest wykrywany przez Windows bez żadnych problemów, ale jeśli ktoś nie będzie chciał pracować na sterownikach PnP systemu, musi ściągnąć oryginalne z Internetu.

Czas na garść danych technicznych. Rzeczywista przekątna to, oczywiście, nie 17, lecz 16 cali, przy wielkości plamki 0,27 mm. Zastosowany w tym modelu kineskop FST z maską perforowaną wyświetla obraz o rozmiarach 324x243 mm. Maksymalna rozdzielczość możliwa do uzyskania to 1280x1024 punkty przy odświeżaniu 67 Hz. Przy codziennej pracy nie jest wprawdzie zalecana, ale monitor wyświetla ją bez żadnych kłopotów. Do komunikacji z komputerem elektronika monitora wykorzystuje standard DDC1/2B.

Obraz jest bardzo stabilny i kontrastowy. Brak rozbieżności kolorów nawet w samych rogach ekranu jest chlubnym wyjątkiem w tej klasie cenowej. Wszelkie zniekształcenia geometryczne likwidujemy za pomocą menu OSD. Jego obsługa jest tak prosta, że nie wymaga nawet zaglądania do instrukcji. Przeszkadzać może jedynie duża plamka luminoforu. Przy niewielkiej odległości od ekranu dosyć wyraźnie ją widać. Obraz nie smuży nawet przy bardzo dynamicznych scenach, a przy gwałtownej zmianie jasności nie widać efektu „pompowania"



Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Cezar SA, ul. Nowodworska 32
59–220 Legnica, Tel. (076) 8665000
www.cezar.com.pl
Cena (z VAT) – 914 zł.

Model V771 jest doskonałym wyborem dla tych, którzy mają ochotę na zmianę monitora na większy, a nie dysponują dużą gotówką. Wprawdzie cała seria określana jest mianem Value, ale monitor Acera wybija się zdecydowanie ponad inne w tej klasie cenowej.

Zulu



Jeszcze pół roku temu nagrywarki wypalające płyty CD–R z prędkością 12x były na rynku absolutną nowością. W tej chwili każdy większy producent musi mieć choć jeden tak szybki model w swojej ofercie. Spójrzmy, co oferuje nam Acer.

Acer CRW1208A

Testowany model to nagrywarka CD–R/CD–RW podłączana za pośrednictwem złącza IDE. Pracuje ona z następującymi szybkościami: CD–R 12x (1800 kB/s), CD–RW 8x (1200 kB/s), odczyt CD 32x (4800 kB/s). Dołączone oprogramowanie to Nero Burning Rom 5.0.3.3 (nagrywarka) oraz Ahead InCD 1.6.9 (zapis pakietowy – płyta CD–R/RW traktowana jest jako kolejny twardy dysk).

W dzisiejszych szybkich nagrywarkach konieczne jest stosowanie technik zabezpieczających przed problemami, jakie wynikają z opróżnienia buforu pamięci urządzenia (buffer under–run), a które pojawiają się w wypadku korzystania z wolnych twardych dysków lub napędów czy też równoczesnej intensywnej pracy na komputerze. W takim wypadku nagrywana płyta zostawała zniszczona – niemożliwe było przerwanie (choćby na kilka sekund) zapisu danych i późniejsze jego kontynuowanie. Chronią przed tym techniki takie jak BURN–Proof (najpopularniejsza na rynku) czy też zastosowana w tym wypadku Semless Link – przy opróżnieniu bufora nagrywanie zostaje na chwilę zawieszone, odpowiednia ilość danych załadowana (w tym wypadku bufor ma pojemność 4 MB), po czym wypalanie jest kontynuowane. Wydaje się jednak, iż pierwsza z tych technik jest nieco skuteczniejsza. Podczas pracy z działającymi w niej nagrywarkami nie zdarzyło mi się uszkodzić żadnej płyty CD–R, a w wypadku Acera miało to miejsce dwukrotnie – podczas tak wydawałoby się banalnej czynności jak otwieranie katalogu.

Czy więc warto kupić model Acer CRW1208A? Przyznam, że mam wątpliwości. Co prawda, nie należy on do najdroższych, jednak chyba warto zainwestować w nieco kosztowniejsze, ale jednak pewniejsze rozwiązania takich firm jak Plextor, Ricoh czy Yamaha.

Pooh

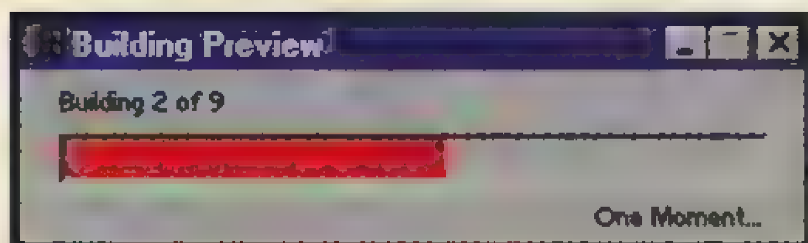


Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Cezar SA, ul. Nowodworska 32
59–220 Legnica, Tel. (076) 8665000
www.cezar.com.pl
Cena (z VAT) – 684 zł.



Do czego komputer ?

Ostatnio kilka osób pytało mnie, do czego można wykorzystać w domu komputer. Oprócz grania, oczywiście:) Odpowiedź jest oczywista – do wielu rzeczy. Nie tracąc czasu, skoczmy na głęboką wodę. Od dziś zaczynamy przygodę naszego życia, czyli montaż wideo.



Z gustami trudno dyskutować, ale im mniej efektów specjalnych, tym rzadziej ogląda się ten termometr, a i film wygląda potem mniej „wieśniacko"

Filmowanie –

Mam nadzieję, że dla wszystkich jest oczywiste, iż komputery doskonale nadają się właśnie do montażu filmów kręconych techniką wideo. Mając za sobą ten krótki i jakże treściwy wstęp, przystąpmy do konkretów.

A mogło być inaczej...

Zapewne nie raz i nie dwa mieliście „przyjemność" być zaproszonymi na wspólne oglądanie filmu nakręconego przez kogoś z rodziny na imieninach, chrzcinach, weselu, pogrzebie lub wakacjach (niepotrzebne skreślić). Wszyscy zasiadają przed telewizorem, żądni sensacyjnego filmu z wycieczki do Honolulu. Gaśnie światło, rozpoczyna się projekcja i... Była jakaś fajna scena, ale tuż po niej widać buty wujka, który akurat zapomniał wyłączyć kamerę. Po chwili znów coś ciekawego, ale oczekiwanie na ujęcie jest długie... Zaczynamy się nudzić... Nie wypada wyjść, bo to dopiero dwudziesta minuta filmu. Około trzydziestej dyskretnie ustawia się kolejka do toalety... A wujek zawzięcie komentuje każdą scenę. Mogło być inaczej.

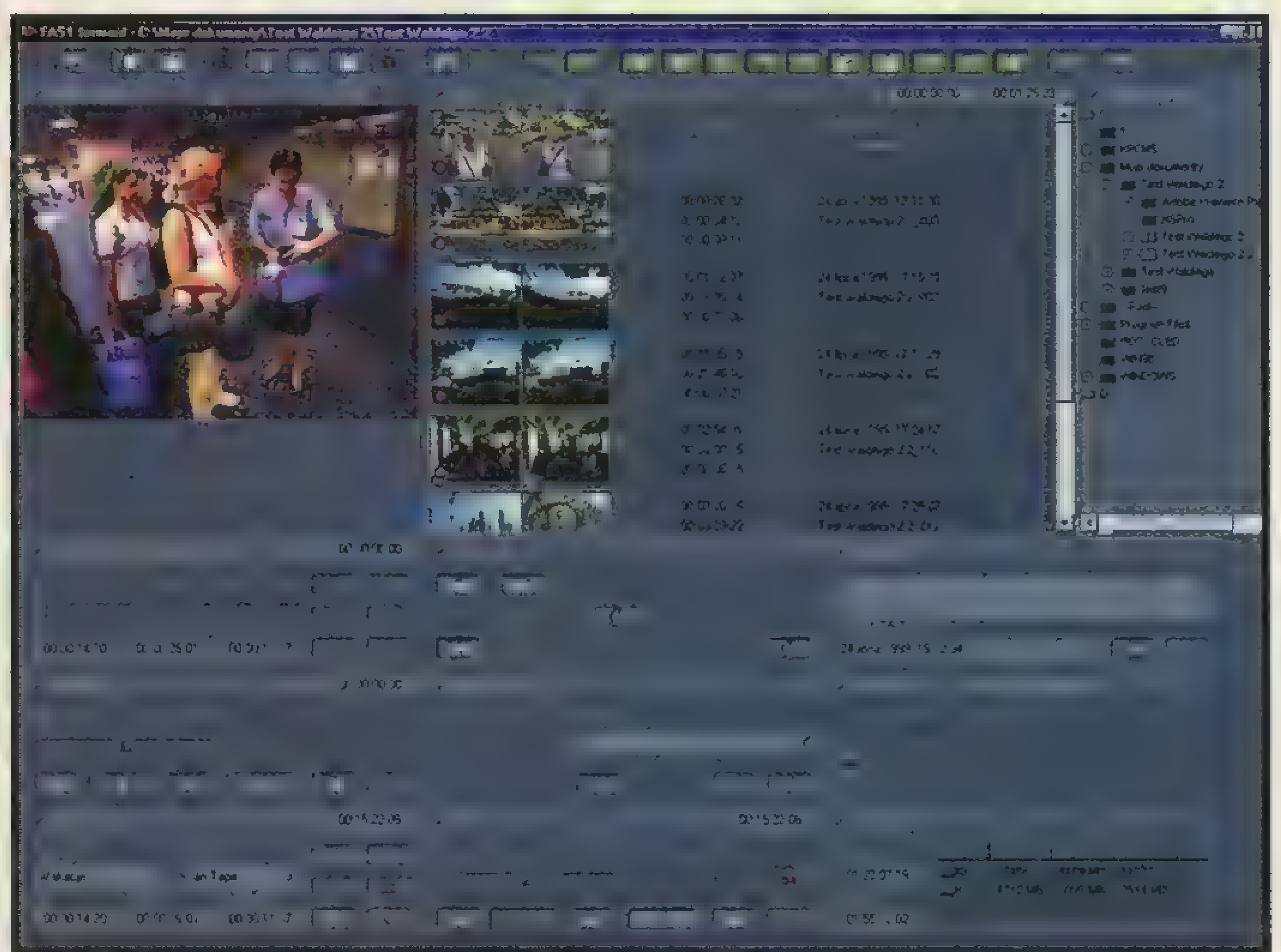
Po co montaż?

Przecież gdy oglądamy film dokumentalny w telewizji (np. na Discovery), nasze odczucia są zupełnie inne. Obraz jest dynamiczny, komentarz ciekawy, a całość wciąga. Dlaczego? Ano dlatego, że każda produkcja filmowa jest montowana! Montaż, w największym skrócie, polega na: odrzuceniu scen zbędnych i/lub nieudanych technicznie; skróceniu scen za długich; przestawieniu kolejności ujęć, by powstała całość logiczna dla kogoś, kto nie brał udziału w opowiadanych wydarzeniach; udźwiękowieniu i dodaniu efektów.

DV.now AV karta PCI posiadająca na pokładzie wszystko, czego uniwersalnej karcie potrzeba

Analog kontra cyfra

Obecnie w domowym użytku są dwa typy kamer. Pierwszy – analogowe (starszego typu), pracujące w standardach takich jak: VHS, S-VHS, Video–8, Hi–8. Drugi to kamery cyfrowe, pracujące w nowym standardzie: DV, Digital 8. (Przy tych rozważaniach pomijam kamery internetowe, gdyż przecież trudno kręcić film, latając z kompem na plecach:) Różnica pomiędzy nimi sprowadza się głównie do odmiennego sposobu zapisu informacji na taśmie. W tym pierwszy wypadku przypomina on nagranie na kasecie magnetofonowej, która z czasem zaczyna szumieć. Ten drugi jest znacznie odporniejszy i strukturą zapisu bliższy płycie kompaktowej.



Okno programu FAST.FORWARD już na pierwszy rzut oka wygląda bardzo profesjonalnie. Widać okno podglądu, zeskanowane klipy, okienka zarządzania projektami i danymi. Wszystko przejrzyste (tylko ikonki zbyt drobne) i łatwe do opanowania.

Jak z taśmy zrobić bity?

W zależności od tego, jakim sygnałem dysponujemy, takie narzędzia musimy posiadać. Obowiązuje tu generalna zasada, że jeśli nie zależy nam na jakości, dysponujemy kamerą analogową i tworzymy pliki np. dla potrzeb Internetu, to radzimy sobie wszelkimi kartami graficznymi z opcją grabbingu (ATI All–in–Wonder, Matrox Marvel G-400TV, Aver TV itp.). Jeśli jednak zależy nam na jakości, to już koszty rosną szybko. Posiadacze kamer cyfrowych są w uprzywilejowanej sytuacji, ponieważ już za stosunkowo niewielkie pieniądze mogą wejść w posiadanie półprofesjonalnego systemu montażowego.

Karta uniwersalna

Istnieją, oczywiście, rozwiązania luksusowe. Zaspokajające potrzeby przechwytywania obu rodzajów sygnałów, tj. analogowego i cyfrowego, z możliwością ich wzajemnego łączenia w jednym projekcie. Przedstawicielem takiej grupy jest opisywana w tym numerze karta firmy Dazzle–Fast DV.now AV. Jak sama nazwa wskazuje, jest to karta DV (digital video) rozbudowana o AV (analog video).

Obcowanie z taką technologią robi wrażenie i już tłumaczę dlaczego. Otóż tu... wszystko działa! W czasie „łapania" filmu nic się nie gubi, nic

nie zawiesza, nie zacina, podgląd klipów na ekranie komputera jest płynny. Mógłbym tak długo, bo chyba każdy, kto kiedykolwiek próbował zaprząc nową technologię do swojego peceta, przyzna, że takie miłe niespodzianki nie są codziennością.

Łapanie

Niewątpliwie, u podstaw moich zachwytów leży bardzo profesjonalnie przygotowane oprogramowanie, które wspomaga program montażowy. FAST FORWARD – bo o nim tu mowa – jest takim właśnie pomostem pomiędzy światem zewnętrznym, a tym, co się dzieje wewnątrz komputera. Aplikacja ta pozwala nam przejąć kontrolę nad magnetowidem lub kamerą będącą źródłem sygnału. Nie potrzebujemy ani pilota, ani manewrowania przy klawiszach na obudowie. Wszystkie opcje sterujące są na ekranie (czyli Play naciskamy na ekranie – fajne, co?). To samo dotyczy zarządzania powierzchnią dyskową itd.

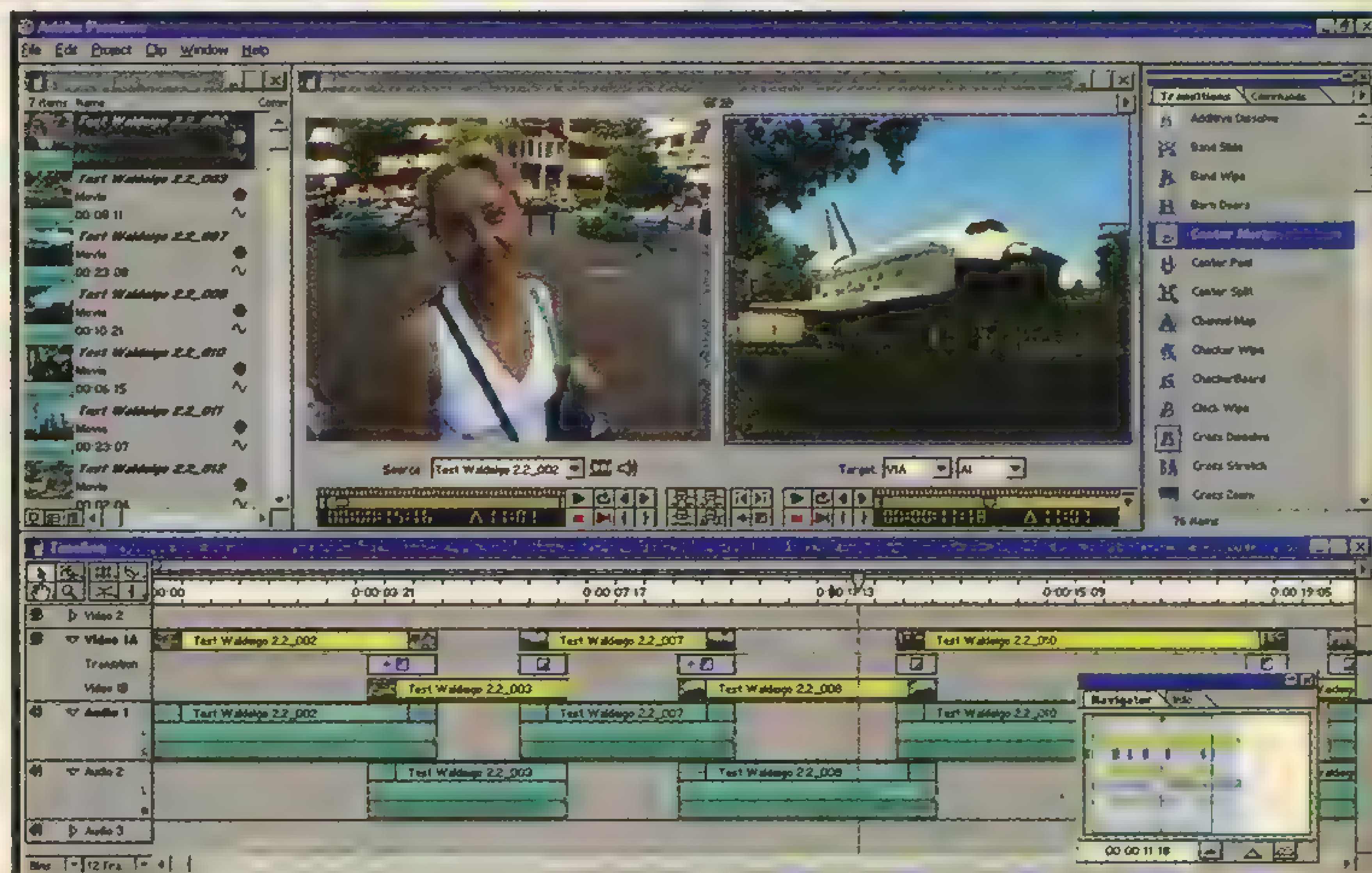
montowanie DV.now AV

Przechwytywanie klipów wideo możliwe jest na kilka sposobów. Po pierwsze możemy taśmę zeskanować. Wkładamy kasetę, wybieramy stosowną opcję, wychodzimy na spacer i po powrocie wszystkie nakręcone sekwencje z naszego filmu widzimy w okienku. I to z takimi informacjami, jak: długość trwania ujęcia, data realizacji. Istnieje możliwość dołączenia opisu każdej sceny. Szczególnie przydatna, gdy kręcimy „gadające głowy", czyli wywiad. Wtedy wszystkie klipy wyglądają podobnie i tylko wpisanie charakterystycznych wypowiedzi pozwoli się nam połapać, który klip jest który. Na tym etapie materiał filmowy nie jest jeszcze przechwycony na dysk (świadczą o tym duże czerwone kropki), ale można już ustalić wstępnie, które fragmenty się przydadzą i w jakiej kolejności wydać polecenie łapania.

Innym sposobem jest łapanie „z ręki", czyli oglądamy taśmę i jak coś się nam podoba, to naciskamy klawisz Record. Jeszcze innym sposobem jest wpisanie „z palca" danych liczbowych, odkąd dokąd ma być złapany obraz.

Jak z klocków

Gdy dysponujemy już wyselekcjonowanym materiałem, przychodzi czas na najlepsze – prawdziwy montaż. Po naciśnięciu jednego przycisku, jak za wskazaniem czarodziejskiej różdżki, wszystkie klipy w ustalonej przez nas kolejności zostają przeniesione do ADOBE PREMIERE – programu montażowego uważanego powszechnie za standard w tej dziedzinie. Przeniesienie również może odbyć się na kilka sposobów, ale najciekawszy z nich polega na ułożeniu wszystkich klipów na osi czasu „na zakładkę". Jest to genialne rozwiązanie, które oszczędza masę czasu – zwłaszcza filmowcom wesel i komunii. Wystarczy w każdą zakładkę wrzucić po „efekcie specjalnym" i już mamy gotowy film z bajerkami. Ambitniejszym kolegom filmowcom zaleca się jednak zachowanie umiaru z fajerwerkami.



ADOBE PREMIERE – program będący praktycznie profesjonalnym narzędziem montażowym. Od lewej: okno zarządzania klipami, okno monitora (w lewym widać surowy klip, w prawym podgląda się zmontowany materiał), następne okno to dostępne przejścia i na dole – „oś czasu", na której buduje się cały film i dołącza efekty.



ADOBE PREMIER 5.1 (około kwietnia ma być już dostępna wersja 6.0) jest programem, w którym film buduje się jak z klocków. Ustawia się je jeden za drugim, jak coś jest za długie, to się na poczekaniu przycina, jak za krótkie, to się rozciąga, a jako spoiwa używa się przejść. Praca z programem jest bardzo przyjemna i po opanowaniu podstawowych jego funkcji w krótkim czasie mamy wiele satysfakcji.

Na koniec

Gdy już się uporamy z wybraniem materiału (najlepiej oczywiście robić to bez udziału wujka, któremu będzie szkoda każdego ptaszka, krzaczka i innego tego typu śmiecia) i dokonamy montażu, gotowy projekt możemy zgrać na taśmę cyfrową, zwykły VHS, skompresować do MPEG 1 i wypalić na CD-R jako Video CD. Lub skompresować do MPEG 2 i przygotować sobie płytę o strukturze DVD z menusami. Albo upchnąć na siłę do bardzo małego rozmiaru i udostępnić w sieci.

Następnie zapraszamy rodzinę (z wujkiem na czele!), gasimy światła, pojawia się muzyka... pojawia się tytuł... na ekranie widać lotnisko, cięcie, za oknem widać samolot, cięcie, odprawa bagażowa, cięcie, plaża... słychać westchnienia i ciche komentarze... „Ten to miał wakacje...".

Pegaz Ass

PS Naszą wspólną przygodę z obrabianiem plików wideo rozpocząłem strzałem z grubej rury (jakościowej i cenowej), ale jeśli ten temat spotka się z szerszym zainteresowaniem Czytelników, obiecuję do niego powrócić. Możliwe do poruszenia tematy to np.: tanie urządzenia do przechwytywania, jak zrobić sobie własną płytę Video CD z nagranym filmem, kodowanie dla potrzeb Internetu i wiele innych. Dajcie znać, co o tym myślicie. I generalnie w ogóle o cyklu artykułów opisujących inne zastosowania PC w warunkach domowych.



Dla wygody użytkownika (nie trzeba co chwila nurkować pod stołem) wszystkie wejścia i wyjścia zostały wyprowadzone poprzez tę skrzynkę przyłączeniową na biurko

DV.now AV – *półprofesjonalna, bogato wyposażona karta montażowa, pracująca bez strat z czystym strumieniem danych cyfrowych DV z możliwością przechwytywania obrazu analogowego.*

Zalety – *duża szybkość działania przy stosunkowo niewielkich wymaganiach sprzętowych.*

Wady – *pomijalne na naszym poziomie potrzeb.*

Pakiet zawiera: *kartę PCI, zewnętrzną skrzynkę przyłączeniową, kabel DV (FireWire), oprogramowanie FAST.FORWARD, oprogramowanie edycyjne ADOBE PREMIERE 5.1, oprogramowanie do authoringu DVDit LE, koder MPEG LIGOS LSX, podręczniki w języku angielskim (część dostępna po polsku w postaci plików PDF), podręczny samouczek filmowca – Video Pocket Guide.*



Specyfikacja techniczna: *kodek programowy DV Fast i sprzętowy C–Qube, kompresja stała DV 5:1, wejścia/wyjścia: DV, S–Video, wideo, audio wyprowadzone poprzez zewnętrzną skrzynkę przyłączeniową.*

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Positive Charge
ul. Szymczaka 1, 01-227 Warszawa
tel. (0-22) 632-97-32
www.positivecharge.com.pl
Cena z VAT: 4 499 zł



Serie wydawnicze to instrument handlowy błogosławiony nie od dziś i nie tylko przez biznesmenów polskiego chowu. Wszak, jak to mówił inżynier Mamoń, podoba się to, co znane. Te dwa programy poznałem, ale żeby mi się spodobały, to nie powiem.

Szkoła średnia i lektury na CD

Obie omawiane tu pozycje łączy szkolna tematyka, prosty interfejs (oparty na Internet Eksplorerze), a także producent i tegoż do roboty podejście. Zamysł nie nowy – przenosimy na CD treść książek. W tym wypadku podręczników do szkoły średniej i lektur, zwyczajowo wałkowanych na lekcjach polskiego. O ile przy tych ostatnich z oczywistych względów wiadomo, kto papier zaczernił, o tyle nazwisk autorów pozostałych tekstów nie poznamy. A wszak książek szkolnych na rynku mnóstwo! Może te akurat pisał ktoś ważny? Przecież programy te poleca MEN:)

A może to tylko ordynarny bryk, a nie podręcznik? Jest coś, co na to wskazuje – opracowanie merytoryczne i językowe, charakterystyczne dla zalegających rynek anonimowych ściąg, tłuczonych masowo, bez większego pomyślunku i starania, by klient jakąś korzyść z nich miał. Jestem pewny, że przynajmniej pierwszą z omawianych tu pozycji robiono w ten sposób. Wyraźnie widać, że na redakcję i korekty czasu zabrakło. Masa błędów językowych – poczynając od literówek, przez interpunkcję, a skończywszy na stylistyce – nie tylko utrudnia zrozumienie treści, ale często wręcz to uniemożliwia. Żeby choć merytorycznie było lepiej. Gdzie tam! Wg autorów jednym z prądów umysłowych starożytności jest cynizm:) Wielu rzeczy z zakresu szkolnego programu brakuje, część omówiono „po łepkach". Dobre są tylko testy na wyższe uczelnie.

Niewątpliwą zaletą obu programów jest to, iż nie trzeba ich instalować – działają z płytki. Interfejs mają prościutki i funkcjonalny, jak nieczęsto w polskich programach edukacyjnych (np. czcionkę zwiększa się jednym kliknięciem!). Ekran podzielono na dwie części. Po prawej prezentacje, a po lewej spis treści i dwie wyszukiwarki. Już pierwsze minuty korzystania z krążków ujawniają zasadniczą dla programu multimedialnego wadę: brak połączeń między pokrewnymi tematami (nie chodzi mi o HTML-owe odnośniki, bo te czasem występują, np. cytaty w omówieniach lektur). Powoduje to częste powtarzanie się tych samych treści w różnych działach.

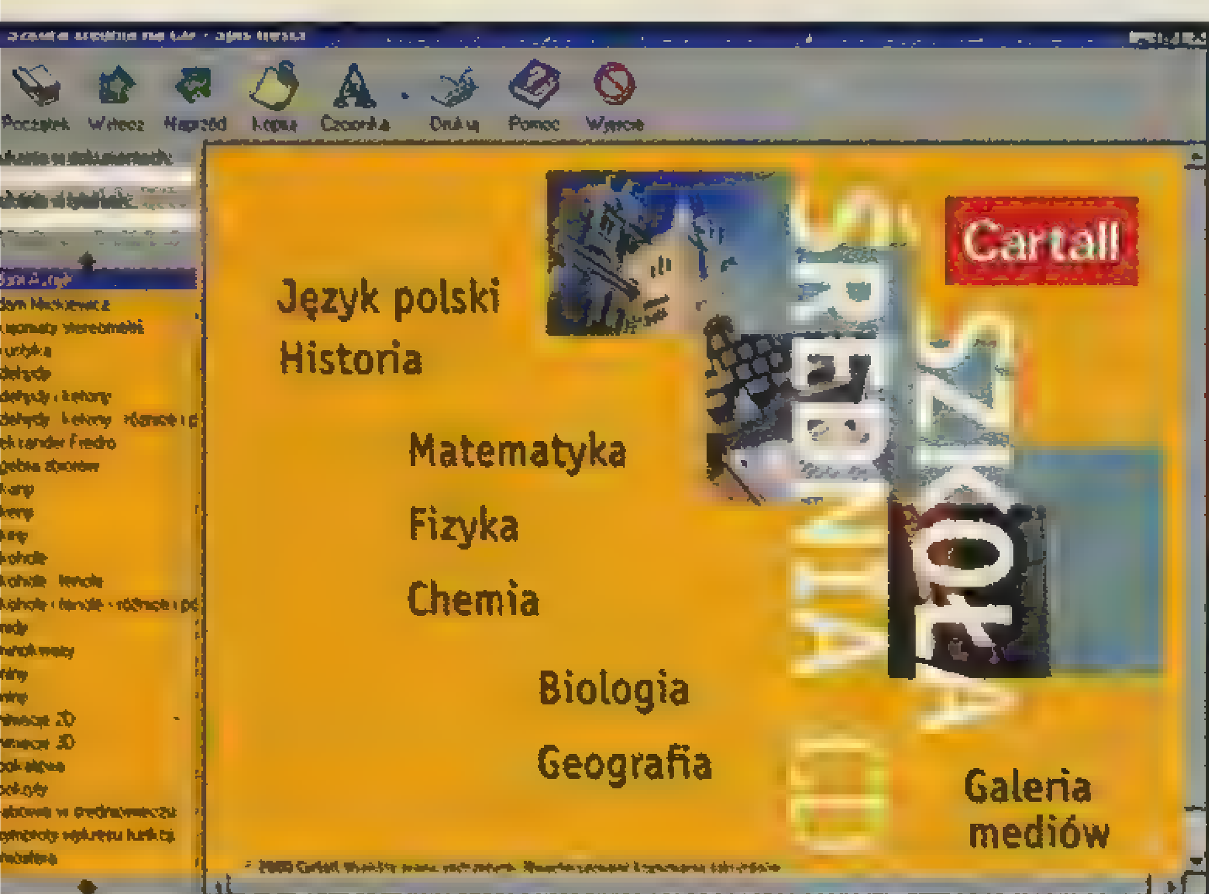
Bryk do szkoły średniej – polski, historia, geografia, matematyka, fizyka, chemia i biologia. W osobnym dziale galeria mediów – filmy oraz animacje 3D i 2D. Niestety, zdecydowanie tego za mało. A i bynajmniej pozycje te nie ułatwiają zrozumienia zjawisk, które ma ilustrować. Ograniczona pojemność krążka nic nie tłumaczy, gdyż wykorzystano ją ledwie w połowie. Klipy są dość małe. Można je wprawdzie powiększać, ale po co, skoro wtedy pikseloza uniemożliwia odróżnienie np. konia od jeźdźca? Choć przyznam, że sprawiły mi wiele radości. Otóż nic nie stoi na przeszkodzie, by uruchomić ich kilka na raz. W połączeniu z faktem, iż siłę głosu każdego lektora można regulować oddzielnie (kursor w górę), daje to zabawne rezultaty. Leniwcy mogą więc uczyć się wielokanałowo – systemem Tytusa de Zoo, który umuzykalniał się, słuchając jednym uchem Chopina, drugim Bacha, a przez nos chłonął, bodajże, Griega. Zainteresowanym taka edukacją muszę jednak przypomnieć, że w komiksie Papcia Chmiela skończyła się ona podobnie jak pierwsze japońskie projekcje filmu o kieszonkowych potworach.

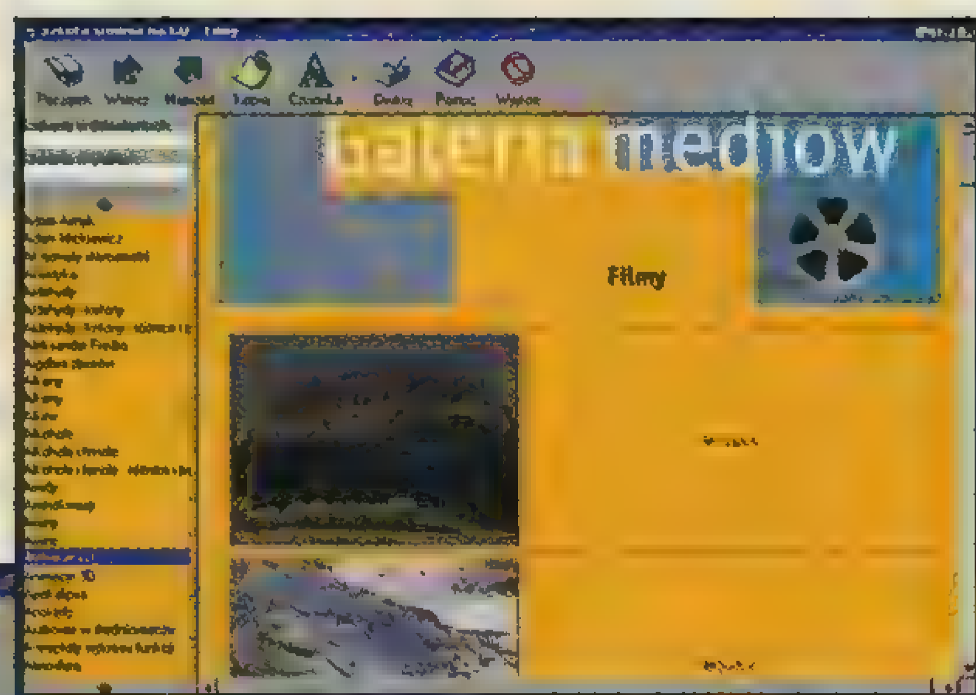
Fajną rzeczą jest natomiast krążek zatytułowany Lektury na CD. Mamy tu elektroniczny zapis 52 klasycznych tekstów literackich, m.in.: „Pan Tadeusz", „Krzyżacy", „Trylogia", „Chłopi", „Faraon", „Lalka", „Dziady". Nie zabrakło „Bogurodzicy", wyboru „Pieśni", „Trenów" i „Fraszek" Kochanowskiego oraz komedii Fredry. Jest także jakże modne ostatnio „Przedwiośnie" – choć nie w całości:(Niestety, to ostatni z bliższych współczesności tekstów. Cóż, za wykorzystanie pracy żyjących dziś pisarzy trzeba by płacić tantiemy:) Bardzo skromnie – tylko przez „Antygonę" i „Biblię" – reprezentowana jest literatura światowa. Każdemu dziełu towarzyszy krótkie omówienie, jest kilka propozycji tematów wypracowań i pytania podsumowujące. Uzupełnieniem tekstów są króciutkie biografie pisarzy. Nie do przecenienia jest opcja wyszukiwania, dzięki której łatwo można odnaleźć zapomniany cytat i skorygować swoją wiedzę. Wrzucamy więc np. słynnego Natenczasa Wojskiego i... nie będziemy się więcej kompromitować w towarzystwie:)

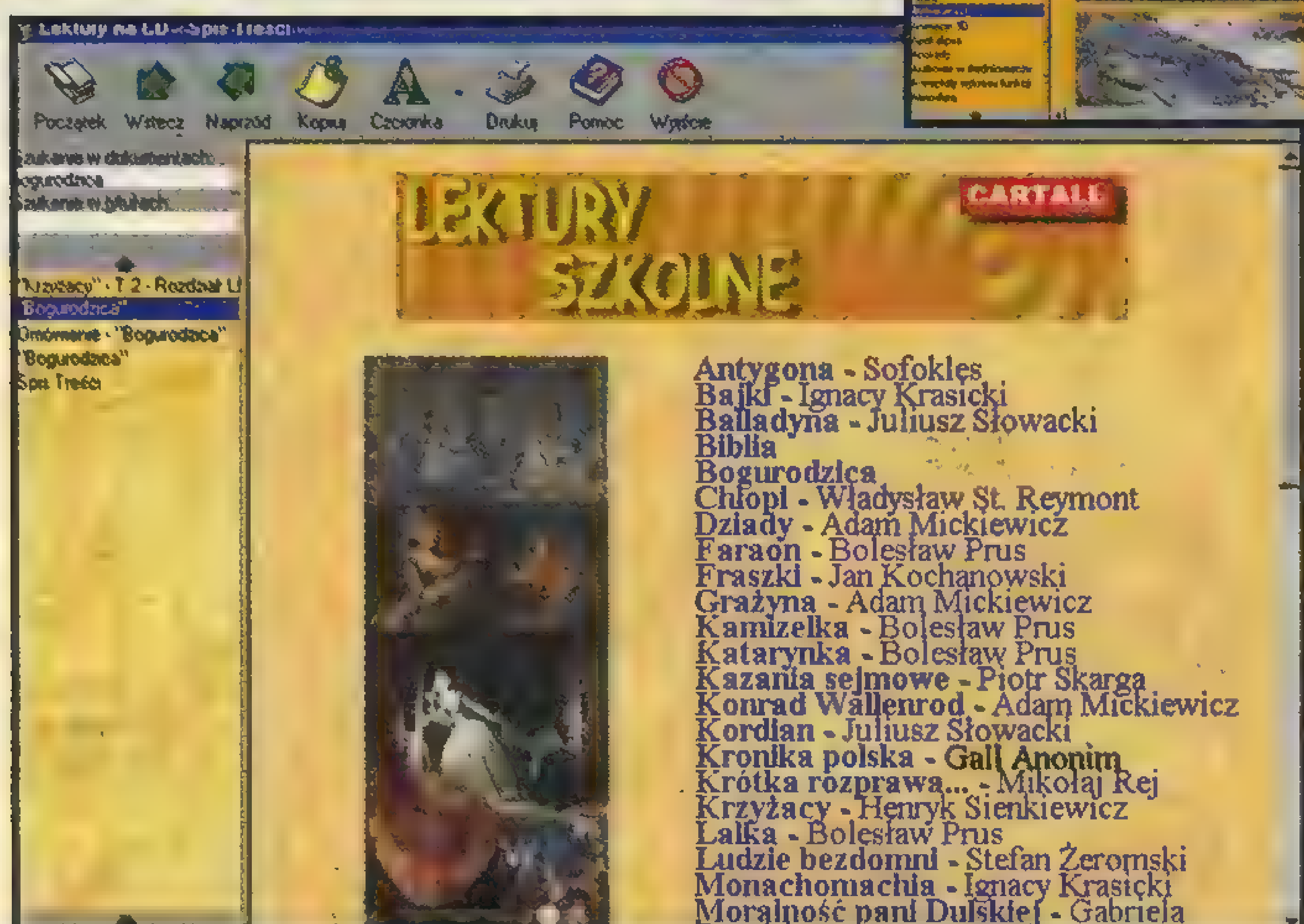
Pisiek











Dostarczył: Cartall
ul. Rewolucji 1905 r. 4
90-703 Łódź, tel. (0-42) 639 77 30
www.cartall.com.pl
Cena: 49 zł

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Witam wszystkich po długich i wyczerpujących świętach, jak co roku nieodłącznie związanych z obżarstwem, olewaniem wodą siebie i innych oraz obrzucaniem się jajami z farbą;) A propos świąt, Świąt Wielkanocnych zresztą, z pewnością przyznacie mi rację, iż zdecydowanie górują nad Świętami Bożego Narodzenia. Nie zdziwcie się jednak, gdy w grudniu napiszę coś zupełnie odwrotnego, zgodnie z zasadą mniemanologii stosowanej i teorii względności. Wszystko przecież zależy od punktu widzenia, zaś punkt widzenia zależny jest od... punktu siedzenia;) Czy ktoś nie przyzna mi racji? Żeby było śmieszniej, piszę te słowa dosłownie w ostatniej chwili przed oddaniem majowego numeru do druku, czyli... na tydzień przed świętami Wielkanocnymi. Czyli piszę o przyszłości w czasie przeszłym, co już samo w sobie jest paradoksalne, ale to jeszcze małe piwo, bo – zwróćcie uwagę – wcale nie mogę być pewny, że nadchodzące święta będą takie, jak je pokrótce opisałem, a nawet czy w ogóle będą – zważywszy na fakt premiery FALLOUT TACTICS, po której być może zaświecą nam na niebie nowe słońca, grzyby sięgną chmur, a ostatnie żywe szczury będą tańczyć w takt marsza żałobnego terkoczących zewsząd liczników Geigera.... I tym oto optymistycznym akcentem kończę dygresję na temat świąt Wielkiej Nocy, przechodząc do omówienia najciekawszych atrakcji bieżącego numeru.

O „Taktiku" nie muszę już chyba po raz kolejny opowiadać – zdecydowanie jest grą numeru majowego, co widać po czterech stronach recki, wywiadzie z gośćmi, którzy go zrobili, i ekspresowo sporządzonym przez Froggera i Mamuta imadle. Ale, tak jak i z tymi świętami, grą numeru jest również BLACK & WHITE, która z kolei wymiata zastosowanymi w niej innowacyjnymi rozwiązaniami i nie tylko. Na dobrą sprawę należy ją uznać za grę numeru numer 1! Wszak to dosyć niecodzienne, żeby gra otrzymała maksymalną notę 10/10! Toż to przełom w historii komputerowej rozrywki! Tego tematu nie porzucimy tak szybko, już w następnym numerze znajdziecie materiały poświęcone B&W, ale i FALLOUT TACTICS także! Żeby być obiektywnym, muszę polecić Wam jeszcze kilka tytułów: radującego serca erpegowców SUMMONERA, BATTLE FOR NABOO dla zwolenników jasnej i ciemnej strony Mocy, KOHANA dla miłośników fantasy i taktyki, jak również SERIOUS SAMA dla tych, którym lekarz zalecił odreagowywanie stresów! A jak już będziecie mieli dość komputera, możecie pójść z nami do kina – patrz dół strony!

Przyjemnej lektury i 2c za mc! ;)

Hunter

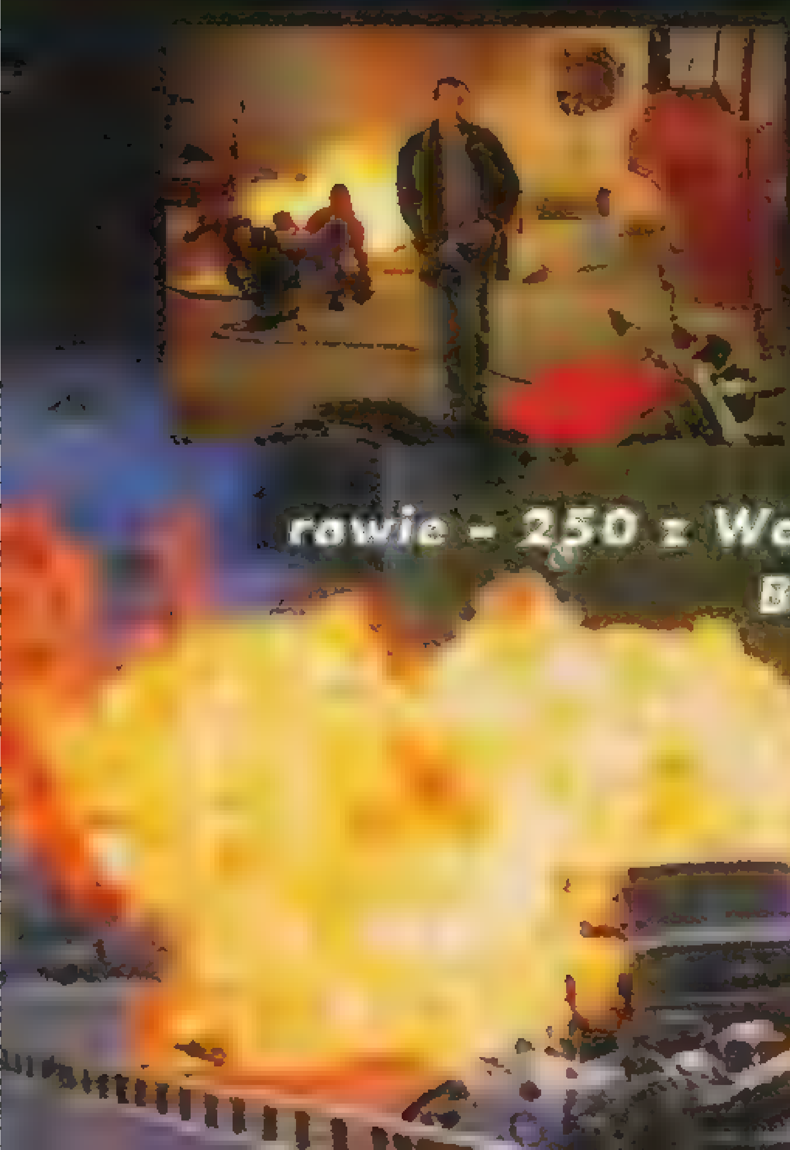
redakcja@ssonline.com.pl

PS Ach, zapomniałbym – w poprzednim numerze zamieściliśmy kilka żartów primaaprilisowych. Z pewnością zgadliście, że TELEPHONY TYCOON jest grą fake'ową, podobnie jak SECRET SERVICE KOMBAT FIGHTERS ;)

Fallout & White

W NUMERZE

UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!! UWAGA!!!

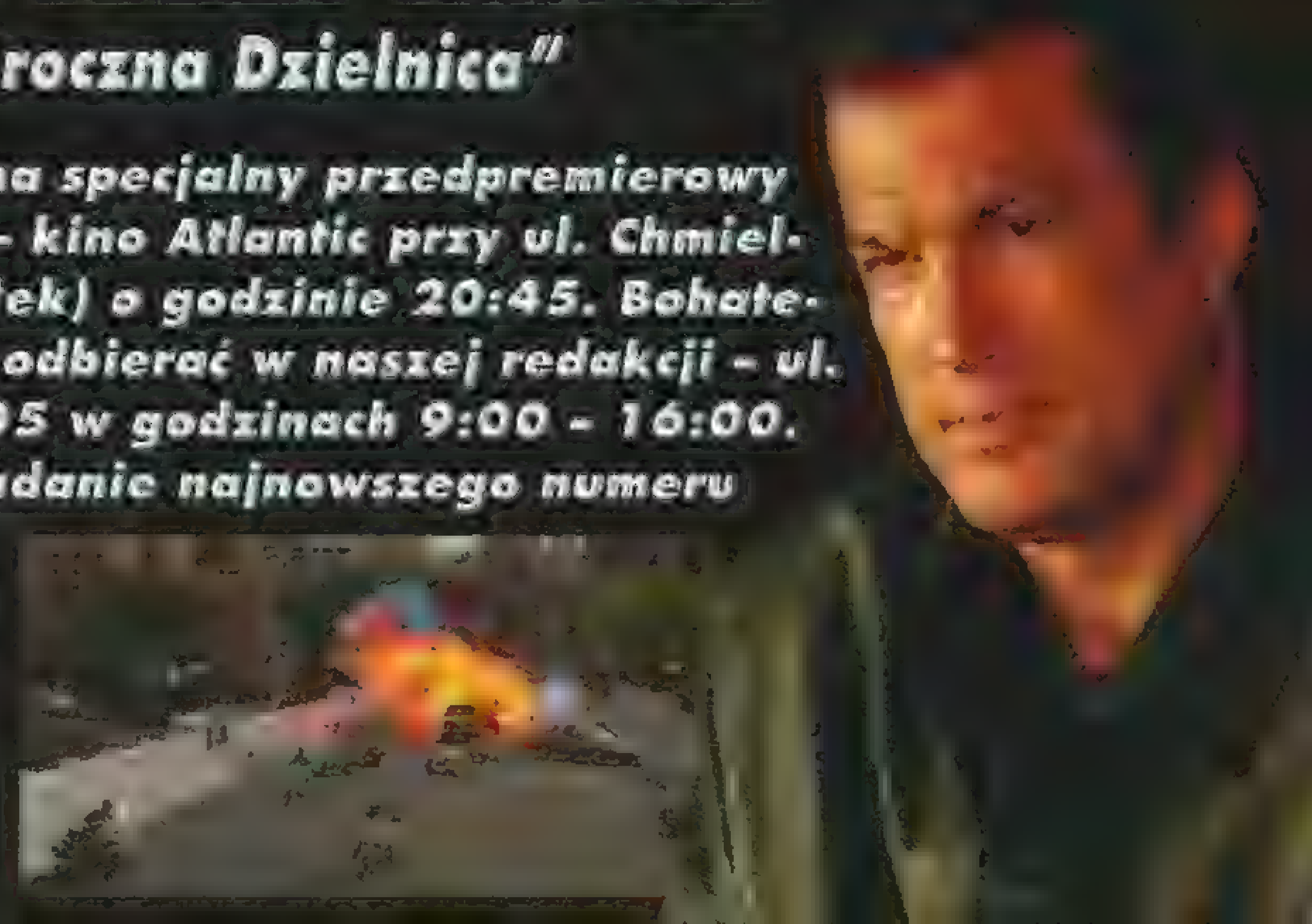


Specjalnie dla czytelników SECRET SERVICE

Przedpremierowy pokaz filmu „Mroczna Dzielnica"

Zapraszamy wszystkich fanów dobrej sensacji na specjalny przedpremierowy pokaz filmu „Mroczna Dzielnica". Miejsce akcji - kino Atlantic przy ul. Chmielnej 33. Czas akcji - 21 maja 2001 (poniedziałek) o godzinie 20:45. Bohaterowie - 250 z Was + Steven Segal na ekranie! Zaproszenia można odbierać w naszej redakcji - ul. Biała 3, pok. 7, Warszawa, w dniach 07.05 - 21.05 w godzinach 9:00 - 16:00. Warunkiem otrzymania zaproszenia jest posiadanie najnowszego numeru SS-a (SS 90) i wiek minimum 15 lat.

Serdecznie zapraszamy!



Pewnie nie ma potrzeby, by Cię przekonywać do zakupu rzeczy niezbędnej, ale na wszelki wypadek podajemy garść informacji pomocnych przy negocjacjach ze sponsorami.

Prawda jest taka, że czy się chce, czy nie w czymś książki (dyskietki, CDeki, kable, zipy, gazetki, używki i inne zakazane przedmioty) trzeba nosić...

Nowy plecak




TRÓJKĄTNIACZEK zrobiony jest ze specjalnej, wzmocnionej tkaniny wodoodpornej. Można rzucić go wszędzie, ale można go też elegancko powiesić za ucho.



...można nawet nie mieć przy sobie kompletu podręczników, ale w czymś trzeba je nosić...

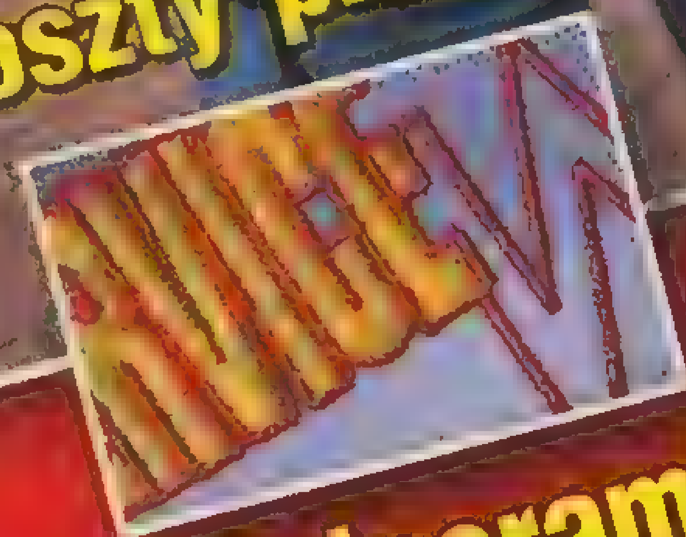
Extra kieszonka z przodu na komórkę lub cokolwiek innego.

Ach, i ta przyzwoita cena - sześć na dziewięć :) to poezja dla uszu i portfela.



69.90

+ 4.50 koszty przesyłki




Można go nosić na lewym ramieniu "na szybko" lub na prawym przy dłuższych wycieczkach.

Dodatkowo ma wbudowany system 3 rzepów, które pozwolą dostosować go na szybko do rozmiarów każdego zawodnika.

...a co się lepiej nada niż nowoczesny, tani, jednoramienny TRÓJKĄTNIACZEK z bajerkami?




No i jeszcze te wzmocnione plecki, żeby nic nie wbijało się pod łopatką, no i pasek, żeby w czasie pogoni za autobusem nic się nie telepało na plecach, no i oczywiście firmowy haft - wszak jest to plecaczek dla gracza.

I na koniec ostatnia informacja – jak i gdzie to cudo nabyć: Można (ale niekoniecznie) wykorzystać kupon ze strony 128 Należy przesłać pod adresem redakcji kwotę 74.40 zł (w tym już są koszty przesyłki i ubezpieczenia) i poczekać na dostawę do domu lub wpaść do redakcji i nabyć od ręki za 69.90 zł (koniecznie zadzwoń i dokonaj rezerwacji by towar czekał na Ciebie). A potem wystarczy uzbroić się w cierpliwość i przeczekać do następnych wakacji :)))

Pozdrawiam
Pegaz Ass

Redakcja przeprasza za zamieszanie
– obecnie dostępny jest tylko szary plecak NEW S SERVICE

Producent zastrzega sobie prawo dokonywania modyfikacji produktu bez wcześniejszego powiadomienia

O felietonie felieton

Skończyłem stukać w klawiaturę. Tytuł już jest. Rany, jaki kretyński temat! Co tu pisać? Cicho i ciemno. Innymi słowy – nic tylko zastanawiać się na wojną atomową. Obok na półce czeka trzeci tom przygód Harry'ego Pottera. A może dać sobie spokój?

– Zostaw to pisanie i pograj lepiej ze mną – powiedział.

– W co? – zapytałem, zastanawiając się nad tematem felietonu.

– Wszystko jedno – zapiszczał.

– Widzisz, kłopot polega na tym, że nie bardzo mam czas. Napisać felieton na jutro to nie taka prosta sprawa.

– No co ty? – zdziwił się – nie takie rzeczy robiłem.

– Wiem – odrzekłem, wiedząc, że nie zmyśla – ja też, ale tym razem to nie fraszka. Nie mam nawet pomysłu.

– Pomysł się znajdzie. Może by o Ży...

– Daj spokój i ty zaczynasz. A poza tym temat mam. No, może nie temat. Klimat raczej.

– Zamieniam się w słuch – zaskrzeczał i mrugnął.

– Chodzi o wojnę atomową, a właściwie o to, co będzie później. A! – spojrzałem na niego w nagłym przebłysku olśnienia – właśnie ty powinieneś sporo o tym wiedzieć.

– A niby skąd? – spytał cieniutko. Wiedziałem, że tylko się droczy.

– Siedzisz w tym przecież po uszy. Bardziej to się już chyba tylko znasz na mieczach, kuszach, zamkach i smokach. Mam rację?

Wiedziałem, że mam. Odkąd go poznałem, nie mówił o niczym innym. A nie! Zwracam honor. Miał taką chwilę zapomnienia, kiedy ubzdurał sobie, że sprawdzi się w przestworzach. W końcu jednak doszedł do wniosku, że to nie takie proste. Drążek, wolant, lotki, klapy. Po prostu go to przerosło. Poza tym nie ten wiek. To dziedzina, w której sprawdzają się młodzi. A on... Śmiałem się potem z niego i z siebie, bo też się dałem w to wciągnąć.

– Może i masz – odpowiedział po namyśle. – Ale, co konkretnie chcesz wiedzieć.

– No, sru... i co dalej?

– Wyrażaj się – zwrócił mi uwagę. – Myślisz, że jak sobie od czasu do czasu przeklniesz, to będziesz młodszy. Popatrz na siebie w lustrze.

– Nie o to chodzi! Zresztą, co ty możesz o tym wiedzieć. Poza tym, to był cytat.

– Nie znam takiego klasyka.

– „Tank Girl". Nie słyszałeś? Takie „madmaksowate", ale na wesoło.

– Nic mi to nie mówi – popatrzył na mnie z dziwną miną.

– W klimacie podobne do Fallouta.

– Aaa, trzeba było tak od razu, a nie opowiadasz o jakichś ramotach.

– Co niby nazywasz ramotą?

– No te twoje...

– „Mad Maxa", „Tank Girl"? Przecież to nie są stare filmy. Słyszałeś o „Ostatnim brzegu" – („Ostatni brzeg" przekłada się na angielski jako „On the Beach". „On the" to „ostatni", a „beach" to „brzeg". Tytułu „Alien" na polski nie podejmuję się przekładać – przyp. aut.).

– O czym ostatnim?

– „Brzegu"! Takim filmie Stanleya Kramera. Powstał w 1959 i też jest o zagładzie atomowej.

– Czekaj, coś mi świta – zasępił się, pomrukując. – Tam grał ten tancerz od stepowania.

– Tak, Fred Astaire i nie tylko. Grali jeszcze, a może przede wszystkim, Eva Gardner i Gregory Peck.

– Też nie masz co oglądać. Przecież to rupieć – wykrzywił się złośliwie. – Gość jedzie wyścigówką w studio, a za nim dwóch Ziutków obraca wielkim ekranem, na którym wyświetlają drogę. Litości! Albo inny przykład. Prawie goły facet skacze z drzewa na lianie, rozdzierając się przy tym wniebogłosy, a nie porusza się on, tylko gałąź, na którą zaraz stanie. Przecież to burleska!

– Guzik się znasz! To klasyka kina – nie wytrzymałem. – A cóż takiego odkrywczego jest w tym twoim Falloucie? Biedny facecik z pikseli kopie się na piaskowej wydmie z karaluchem zabójcą albo innym płetwonurkiem leśnym. Co tu...?

– Przecież wiesz. Wszędzie pustynia, postnuklearny kataklizm, ludzie skupieni w niewielkich enklawach, miasta opanowane przez dziwne stwory, wszechobecne mutanty popromienne, walka o wodę i paliwo...

– I oczywiście to świeżutki wymysł twórców Fallouta – przerwałem tę litanię.

– Czepiasz się! – rzucił mi zajadle. – To świetnie zrobione. Wyobraź sobie, że druga wojna nie skończyła się i wszystkie następne mody i wynalazki docierają do ludzi z wielkim opóźnieniem. Jest XXI wiek, a ocalała populacja kryje się po norach. Nie jest to klimat godny gry? A technologia – lampowe chipy wielkości słonia, piękne „corvetty" z lat 60. czy końca 50., czarno-białe telewizory z ekranem tak małym, że połowy trzeba się domyślać. A z drugiej strony – nowa technologia paladynów, wszelkie bajery, broń przyszłości.

– Tu cię boli! – zerknąłem na niego spode łba. – Wiem, co ci się marzy! Świat wyzuty z ludzi! Albo przynajmniej dobrze oczyszczony z nadmiaru inteligencji. Syf malaryczny wszędzie, jakiś piasek, zima albo Bóg wie, co jeszcze. I wszechobecne maszyny. Taka rzeczywistość z „Terminatora"! Po moim trupie, ćwoku.

Byłem tak zły, że stać mnie było tylko na jedno. Kliknąłem myszką ikonkę „Start", „Zamknij" i jeszcze raz „Zamknij". Chciał coś powiedzieć, ale już nie zdążył, zamrugał tylko ekranem i ucichł.

– Ja ci dam „Terminatora"! – rozłożyłem trzecią część „Harry'ego Pottera".

Zdenerwowanie odpłynęło jak ręką odjął. A może jeszcze nie dorosłem do klimatów z Fallouta? Nie wiem, w każdym razie klimaty „Hobbita" czy „Muminków" odpowiadają mi bardziej.

Karalusio

PS Personifikacja mojego komputera nie nastąpiła na potrzeby powyższego felietonu. Stało się to pewnego zimowego dnia, kiedy to niezrażony trudami, próbowałem go zmusić do jakichś działań niezgodnych z przykazaniami Boga... przepraszam – Billa Gatesa. Wówczas to doszło do niesłychanego wydarzenia. Na moje utyskiwania otrzymałem rzeczową i jasną odpowiedź: „Won z paluchami od klawiatury!". Rozmawiamy do dziś, a lekarze jeszcze nie wiedzą, czy to schorzenie, czy... może idzie nowe?

przecieki@ssonline.com.pl

Przecieki

Co i rusz zaskakują mnie jakieś promocje, rocznice, jubileusze, okazje i cała związana z tym zadyma. Same w sobie nie są one złe, ale w moich oczach kłopot zaczyna się, jak widzę jawne naginanie faktów do założeń marketingowych. W taką pułapkę wpadli też koledzy z konkurencji (trudno mnie tu posądzać, że się czepiam). Otóż każdy, kto pamięta rynek sprzed paru lat, pamięta też, że kiedy startowaliśmy w 1993 r., nasze podejście do rynku było szokiem dla wszystkich. Ukazywaliśmy się nie dość, że punktualnie (wtedy to była nowość:), to w dodatku co miesiąc. W owym czasie nikt nie był gotów stanąć do takiej walki, więc inne pisma nadal ukazywały się „od czasu do czasu". Jednym ze sposobów na dogonienie nas było stosowanie podwójnej, a u niektórych nawet potrójnej numeracji! W ten oto sposób okazuje się, że zrobiwszy 93 numery czasopisma, można świętować setkę. A pomijając ten oczywisty naciąg, to... Wszystkiego najlepszego, chłopaki!!!

Pegaz Ass

● Prima aprilis

Sadząc po Waszych reakcjach, udało się nam zamieszać w primaaprilisowym tonie:)))

Ile będzie kosztowała wasza gra SECRET SERVICE KOMBAT FIGHTERS i czy umieścicie pełną wersję na SS CD? – Nox

SSKF to był, oczywiście, największy przekręt, przy którym musiałem się nieźle narobić (screeny), ale warto było. TELEPHONY TYCOON i felieton też były niczego sobie – prawda? Natomiast SIMS: BALANGA i cała reszta była na serio.

Ludzieeee! Dawno się tak nie uśmiałem. Przy Waszej radosnej twórczości poprzednie numery kwietniowe są niczym! Co krok to nowy wic. Widać, że jesteście u szczytu formy. W końcu, co SS to SS!

● Battle.net server – ciąg dalszy

Nazywam się Arkadiusz Marczyk i jestem głównym organizatorem protestu, który miał umożliwić nam, polskim graczom, grę w Internecie bez lagów. Od czasu poprzedniej publikacji w SS '88 sprawy zaszły o wiele dalej. Jak wiadomo, staraliśmy się zorganizować protest, który miałby rozwiązać problem „lagów" w grze w DIABLO 2 na Battle.net. Niestety, Blizzard odmówił stworzenia takiego serwera w Polsce. Stworzyliśmy więc projekt pod nazwą „bramka realm.pl". 1 kwietnia zostanie uruchomiony w Polsce serwer internetowy (niezależny od naszego monopolisty), dysponujący bardzo szybkim i stabilnym łączem ze światem. Gracze łączą się z bramką realm.pl. Połączenia w obrębie naszego kraju są dosyć dobre i pozwalają na optymalną grę, zaś nasz serwer przekierowuje i wzmacnia sygnał ze światem. W efekcie gracze nie odczuwają, iż są połączeni np. z USA, tak jak to ma miejsce w przypadku standardowych połączeń. To rozwiązuje problem lagów.

Nad bramką realm.pl czuwają profesjonalni, przeszkoleni ludzie, wobec czego jakość obsługi stoi na światowym poziomie. Niestety, jak wiadomo, szybkie łącza są bardzo drogie. Prosiliśmy firmy Blizzard i CD Projekt o minimalną nawet pomoc finansową. Jednakże odmówiły ze względu na „niepewność" rodzimych dostawców Internetu i ewentualne problemy z łączami. Kontynuowaliśmy jednak nasze działania i rozpoczęliśmy szukanie „inwestorów". Ponownie zwróciliśmy się do CD Projektu z pytaniem, czy ta firma nie byłaby zainteresowana wykupieniem bannerów reklamowych na witrynach sieci realm.pl, w tym bramki. Prosiliśmy nawet o 1000 zł. Niestety, odmówiono nam. Dlaczego? Niestety, nie wiem. Okazało się jednak, iż jest szansa współpracy z innym dystrybutorem gier w Polsce. Bardzo nas to ucieszyło i rozbudziło nasze nadzieje. Prawie w tym samym czasie podjęliśmy decyzję, iż bramka nie będzie obsługiwać tylko DIABLO 2. W pierwszej fazie zostanie uruchomiona obsługa wszystkich gier firmy Blizzard, a później każdej innej, której sobie zażyczą gracze bądź inwestorzy.

Jednak bramka ciągle nie jest rentowna. Poszukujemy wszelkiego rodzaju inwestorów, firm, osób prywatnych, które byłyby skłonne do zainwestowania. W zamian oferujemy wiele, bo cały sztab ludzi związanych z Internetem i jego możliwościami. Potencjalny inwestor mógłby się stać ojcem polskiego grania w Intenecie, a Internet jak wiadomo, to przyszłość. Podobnie jak 50 lat temu telewizja.

Informacje, które podałem powyżej, były aktualne w dniu 27 marca 2001 r. Po najnowsze doniesienia w tej sprawie zapraszam na oficjalną stronę polskiej bramki do serwerów światowych pod adres www.realm.pl. Na wszelkiego typu pytania odpowiadamy pod adresem realm@realm.pl.

Z pozdrowieniami – Arkadiusz „Setereth" Marczyk

W związku z powyższym listem postanowiliśmy się ponownie zająć sprawą i zasięgnąć języka u źródła. Jak dowiedzieliśmy się od przedstawiciela firmy CD Projekt, p. Marcina Marzęckiego, sprawy wyglądają inaczej, niż fani by sobie tego życzyli. Otóż CD Projekt jako oficjalny przedstawiciel Blizzardu na Polskę jest jego prawnym przedstawicielem i jest zobowiązany do przestrzegania korporacyjnych przepisów, niezależnie czy się z nimi zgadza, czy nie. Blizzard obawia się, że problemy z funkcjonowaniem nieoficjalnej bramki (czyli de facto – problemy z funkcjonowaniem łączy, a nie samej gry) mogą się odbić negatywnie na jego dobrym imieniu. Jak można przeczytać na stronie www.realm.pl, obawy te znalazły już potwierdzenie w zakłóceniach wywołanych przez takie zjawiska atmosferyczne jak burza. Poza tym Blizzard nie uważa za stosowne brać na swoje barki odpowiedzialności (ani współodpowiedzialności) za funkcjonowanie łączy w naszym kraju, gdyż nie należą one o niego, lecz do TP SA. Należy to rozumieć jako oficjalny zakaz wspierania powyższego projektu przez CD Projekt. Zdaniem obu firm sytuacja przypomina taką: „kupiłem samochód, drogi są kiepskie, więc składam zażalenie do dealera". Niezależnie od „oddolnej" inicjatywy CD Projekt prowadził i nadal prowadzi na ten temat oficjalne negocjacje z Blizzardem. Jak na razie sytuacja wygląda brutalnie, firma Telia (jeden ze światowych gigantów telekomunikacyjnych), która ma wyłączność na stawianie serwerów Battle.net, nie widzi potrzeby stawiania dodatkowego serwera w miejscu, gdzie sprzedano zaledwie kilkadziesiąt tysięcy sztuk DIABLO 2. Z założenia robi to tylko tam, gdzie sprzedaje się po kilkaset tysięcy egzemplarzy gry (USA, Europa Zachodnia). Ponieważ nikt – ani Blizzard, ani Telia – nie jest zainteresowany taką inwestycją w Polsce, firma CD Projekt ma związane ręce. Czas pokaże, czy uda się nakłonić Blizzard do zmiany stanowiska – rozmowy są w toku.

● Wspominki

Ogromne dzięki wszystkim, którzy pamiętali o naszych 8. urodzinach, oraz tym, którzy postanowili podzielić się z nami swoimi wspomnieniami sprzed lat. Poniżej kilka takich listów.

Miałem wtedy dziewięć lat i nie wiedziałem jeszcze o istnieniu SS ani TS, ale za to miałem „kompa". To była wspaniała maszyna, Atari 800 XL. Nigdy nie zapomnę dziesiątek minut wyczekiwania, aż w końcu wgra się jakaś giera. Najlepsze było, że przy każdym stuknięciu czy innym hałasie na zielono–białym ekranie „wyskakiwał" komunikat: ERROR! To był czad!!! Ciupałem w RIVER RIDE, w jakiegoś tam NINJA, MONTEZUMA, PRELIMINARY MONTY i inne hity. Całe godziny spędzone z kuzynkiem przy małym, siwym monitorze, czarnej klawiaturze i odtwarzaczu kaset. Ach... i te joye, co się ciągle psuły... Potem kuzyn dostał IBM–a i znowu godziny szaleństwa przy grach WINTER, SUMMER, F– ileś tam, DARKNES, KEEN i ARCADE. Wtedy bawiliśmy się jeszcze różnego rodzaju zabawkami (Lego, autka), ale to już całkiem inna historia... – Wacław „DRIZIT" Beck

O tym, że coś takiego jak SS pojawiło się na rynku, poinformował mnie kolega, którego tak naprawdę nie lubię. Jednak ja, jako zagorzały fan Top Secret (zarówno starych redaktorów, jak i nowych, po Triumwiracie), MUSIAŁEM GO MIEĆ!!! No i kupiłem. Pamiętam, że na początku zaskoczyło mnie niezwykłe podobieństwo do ostatniego TS–a starej ekipy. Poczytałem sobie trochę i... TAK! Wcale się nie myliłem. To ten sam stary, dobry TS, tyle że lepszy. Po drugie, zaskoczyła mnie data wydrukowana na pierwszej stronie (1/93). Przecież TS zawsze miał poślizgi, a SS... ukazał się przeszło miesiąc wcześniej. Nie wierzyłem...

Ponieważ byłem szczęśliwym posiadaczem wspaniałej, jak na owe czasy, maszyny 386 SX z 2 MB RAM–u, najbardziej zainteresował mnie opis gry INDIANA JONES (pisanej – a jakże! – z wykrzyknikami zamiast „i"). Teraz na pewno nikt mi nie uwierzy, ale kiedyś długo grałem w nocy w INDIANĘ i... niechcący mój zmęczony wzrok/umysł (niepotrzebne skreślić) pochwycił jakiś akapit opacznie i... przeczytałem, że Sonia zginęła... Od razu „sejwnąłem" grę, wyłączyłem blaszaka (nawet nie musiałem wychodzić z systemu, to był DOS!) i położyłem się spać. Po moich policzkach ciekły łzy... – Pidżej

Pamiętam jak dziś – byłem wtedy jedenastoletnim gostkiem, niezwykle dumnym posiadaczem „jedynego słusznego komputera" – (k)Atarynki z magnetofonem! Czytywałem Top Secret. I wtedy zobaczyłem w kiosku SS. Co było dalej? Stałem się ewenementem. Dalej posiadałem i użytkowałem sprzęt spod znaku góry Fuji – Robbo, Misja, Fred. Ktoś to jeszcze pamięta? Dla mnie to kawał życia! Jednocześnie nasiąkałem kulturą PC. Ech, to były czasy. Bez najmniejszej potrzeby z entuzjazmem neofity uczyłem się na pamięć opisów gier pecetowych (opisy do Sierry pamiętam do dzisiaj!), stając się niekwestionowanym podwórkowym autorytetem w tej dziedzinie. Ponieważ własnego sprzętu dochrapałem się dosyć późno ('97 or something...), pozostało mi z tamtych czasów nietypowe hobby. Otóż, nadal z uporem maniaka kolekcjonuję i zagrywam się w gry wtedy dla mnie niedostępne! Oto, jak młodzieńcze fascynacje mogą skrzywić człowieka:) Co ciekawe, zapadłem też na chorobę typową dla pecetowców z długoletnim stażem – wszelkie nowości rynkowe porównuję z grami sprzed lat. Zazwyczaj na niekorzyść tych pierwszych. Ech, kiedyś to robili Gry! Pane Havranek, to se ne vrati... Sniff... – Radosław Bułat

Zapraszam na zamknięty pokaz przedpremierowy filmu MROCZNA DZIELNICA. Będę tam – Pegaz Ass

Szczegóły na str. 99

● Hardware

Czy jest wersja GeForce 2 MX z pamięcią DDR? Jeśli tak, to w jakiej cenie? Czy GeForce 2 MX wykorzystuje pełnoekranowy antyaliasing i inne najnowsze efekty graficzne? Czy jest jakaś lepsza wersja GeForce'a w granicach 1200 zł? – Jaciedo

Pooh – 1. Owszem, są karty 2 MX DDR, produkcji np. Creative'a, kosztują około 650–700 zł; 2. Wykorzystuje, tylko jest niezbyt wydajny (jak, w zasadzie, wszystkie dostępne na rynku karty); 3. Lepszy jest np. „stary" GeForce 256 w wersji DDR, zapewne znajdzie się też GeForce 2 GTS za jakieś 1300–1400 zł.

Czy GeForce 2 MX jest dużo lepszy od Voodoo 3 3000? Za ile można go kupić? – Jaciedo

Pooh – VooDoo to przede wszystkim w tej chwili martwa karta – po upadku 3dfx w najbliższej przyszłości nie należy spodziewać się raczej nowych modeli. Poza tym, GeForce 2 MX jest sporo wydajniejszy, kosztuje około 400 zł (z VAT), choć po wprowadzeniu na rynek GeForce'a 3 ceny powinny jeszcze spaść.

W marcowym numerze pisaliście o Internecie satelitarnym przez UPC. Mam kilka pytań: 1. IP dostaje się stały czy dynamiczny? 2. Można stawiać serwer? A raczej, czy da się go postawić (bo wiem, że wg regulaminu nie można)? 3. Co z tym ograniczeniem do 15 GB? Prosiłbym o odpowiedz – pani pod infolinią UPC nie jest zbytnio poinformowana, a słyszałem rooozne wersje.. – Flash Thunder

Pooh – 1. Adres IP jest stały; 2. Serwer da się postawić – jeden komputer podłączasz do modemu kablowego, pozostałe łączysz normalnie w sieć, choć – jak sam zauważasz – UPC tego zabrania. Zresztą, zależy, jaki serwer. Jeśli dostępowy dla sieci lokalnej, to myślę, że bez problemów. Gdybyś natomiast chciał założyć swoją stronę WWW (zwłaszcza komercyjną), to musisz liczyć się z wypowiedzeniem umowy; 3. Ograniczenie, jeśli do-

brze pamiętam, jest do 18 GB przesyłu danych na miesiąc. Jeśli je przekroczysz, UPC wyśle upomnienie. Jeśli nadal będziesz zapychał łącza, mogą Cię odciąć. Mimo wszystko lepiej dopytaj się o szczegóły, zanim narobisz sobie kłopotów.

● Wszyscy używają, a nikt nie lubi

Niejaki Darth Paul wspomina w Przeciekach o kłopotach z Windą MEeeeeeeee! Nie uważam „Kozich Okien" za złe. Są całkiem, całkiem, ale... czegoś im brakuje. Są jak kotlet odgrzany w mikrofalówce. Niby ciepły, ale trochę skurczony i bez smaku – P. J.

Czy ktoś zna odpowiedź na pytanie, skąd bierze się taka niechęć niemal do wszystkiego, co zrobi Microsoft, przy jednoczesnej sympatii dla innych producentów oprogramowania, np. Adobe, Corel, Symantec? One też nie zawsze działają poprawnie i łatane są non stop. Jestem ciekaw, jak zareaguje rynek na konsolę X-Box, pewnie jak zwykle – „wszyscy" ponarzekają, po czym... pójdą kupić :)

● Varia

Zrujnowaliście całe moje podejście do świata. Kiedy byłem mały, to mama zawsze powtarzała: „Jak nie będziesz się uczył, to będziesz pracował łopatą i pójdziesz do piekła". A tu w numerze 87. czytam: „Łopatą do nieba" *(Danger Zone str. 110 – przyp. red.)* – Jakub Jarosz kubajj@wp.pl

● Żegnaj, Randall

Niedawno przeglądałem numer 87. W końcu doszedłem do tekstu Randalla na temat cenzury. Pisał w nim, że po odpowiednim odczytaniu jego artykułu ukaże się napis „chwała szatanowi". Postanowiłem przeprowadzić odpowiednie badania i... Na Boga! To prawda! Oto słowa, w których znalazłem odpowiednie znaki: (ch)orągie(w)k(a), obwieszcza(ł), n(a)dciąga, hała(s)ował, pr(z)est(a)wały, częs(t)o, t(a)kiego, om(n)ibusa, ob(owi)ązkowo – Porky

Zaiste, w tym szaleństwie jest metoda. W ten sposób poznaliśmy klucz, dzięki któremu da się wszystko udowodnić. Jednocześnie dla wszystkich fanów Randalla mam złą, a dla jego przeciwników dobrą wiadomość – kolega Randall, wyczerpany walką ze smokiem :) zmienił barwy klubowe i teraz będzie pisał pod innym szyldem. Powodzenia. A jakby co, to wracaj!

● Bonus dla prenumeratorów

Cześć! Pomysł z CD w prezencie jest świetny. Dzięki! – Beeson

Wielkie dzięki za EXTRA BONUS z Twoim autografem! – Wacław Beck

Dzięki za darmowe CD, oby więcej takich upominków – QbaJak

Jak ktoś jeszcze nie wie, to w prezencie WSZYSTKIM naszym prenumeratorom wysłaliśmy po kompakcie, a prenumeratorzy SS CD dostali po pełnej wersji gierce. Od kilku miesięcy namawiałem do prenumeraty, więc jeśli ktoś nie skorzystał, to niech ma żal tylko do siebie. No cóż, jak nie tym, to następnym razem... Jedno jest pewne – trzeba mieć prenumeratę, żeby się załapać.

● Lista nagrodzonych

Wielkie sorki, ale w natłoku zajęć zapomniałem ogłosić listę farciarzy z naszej promocji przy prenumeracie.

Pokemony z SS'88 znajdą schronienie u następujących trenerów: Sulczyński Michał – Nowy Dwór Mazowiecki, Dorowski Wojciech – Podgórzyn, Frąc Robert – Krosno, Lipiec Beata – Lublin, Miśkiewicz Stefan – Łódź, Popiela Piotr – Kraków, Arvaniti Lech – Warszawa.

supery@ssonline.com.pl

Supery

Motto na maj
Promocja – czyli w cenie operacji wyrostka, usuwamy także lewą rękę.

Bóg dał nam Paryż, Wenecję i zegary art deco. Dał nam poziomki, zamglone świty za oknem kawiarni, Tomasza Manna oraz Prousta, a także wrzosowiska Irlandii. Wymyślił bilard i nastolatki oraz tysiąc innych rzeczy, takich jak: wodospady, „Boska Komedia", fajki, wiersze Rilkego, ulice wysadzane plantami na południu, amerykańskie samochody z lat 40., pióra Mont Blanc, przewodnik po Grenadzie. Dał nam koniak, gin, whisky, tequilę i bordeaux... Pobłogosławił nas i dał nam spojrzenia przebudzonych dzieci, entuzjazm psich ogonów, witających nas za każdym razem tak samo wiernie. Pokazał nam Wielki Kanion i wschody słońca, nauczył wąchać kwiaty i kobiety... a to wszystko nie po to przecież, żebym siedział w pracy po 12 godzin, jak jakiś, za przeproszeniem, ch@#$!

Pegaz Ass

● Pytanie

Dlaczego Miś Puchatek nie spotka się więcej z Prosiaczkiem? *(odpowiedź na końcu)*

● Podręczne rozmówki polsko–angielskie ***(tylko błagam, nie piszcie tak na klasówkach)***

Ale jak to? – But how it?
Bez ogródek – Without small garden.
Był jej prawą ręką w prowadzeniu lewych interesów – He was her right hand in driving the left businesses.
Ch... mnie to obchodzi – Penis is walking around me.
Czas płynie wolno – Time swimming allowed.
Człowiek z żelaza – A man from iron.
Czuję do ciebie pociąg, kochanie – I feel train to you, darling.
Czy podzielasz moje zdanie? – Do you divide my sentence?
Daj mi sekundę czasu – Give me the second time.
Droga Pani X... – Road Mrs. X...
G... mnie to obchodzi – Shit goes around me.
Jest już po ptakach – It is after the birds now.
Jestem po śniadaniu – I'm after breakfast.
Jestem z Wołomina – I'm from Beeftown.
Kawa na ławę – Coffee on the table.
Kolej na ciebie! – Rail on you!
Koncert muzyki poważnej – Serious music concert.
Moja dziewczyna jest mi bardzo droga – My girlfriend is very expensive to me.
My są równe chłopy – We are equal peasants.
Na wszelki wypadek – On every accident.
Nie drzyj się – Don't tear yourself.
Nie łudź się – Don't boat yourself.
Nie mam innego wyjścia – I have no other exit.
Nie rób wiochy – Don't make a village.
Nie trzyma się kupy – It doesn't hold the shit.
Nie zawracaj mi gitary – Don't turn my guitar.
Nowe ustalenia – New lazy boy's lips.
Obniżyć stopy procentowe – To cut percentage feet.
Obrazy Moneta – Paintings coin.
O kurczę! – Oh, chicken!
Pierwszy z brzegu – First from the shore.
Pociąg do Zakopanego – A train to the buried.
Podpieprzyć (ukraść) – To underpepper.
Podręcznik – An undertowel.
Pokój z tobą – Room with you.
Prawo Powszechnego Ciążenia – The Universal Pregnancy Law.
Przejść na drugą stronę ulicy – To go to the second page of the street.
Roboty drogowe – Street robots.
Rozwodzić się nad jasnymi faktami – To divorce the bright facts.
Student zaoczny – Behind–eyes student.
Surówka dnia – Pig–iron of the day.
Tom podzielił ich los – Tom divided their lottery coupon.
Uciąć sobie drzemkę – Cut off myself a nap.
Wierzę ci – I tower you.
Wyjść na ludzi – Go out on people.
Zabił jej ćwieka – He killed her the nail.
Zapalenie opon mózgowych – Brain tire fire.
Zbieg okoliczności – Refugee of circumstances
Zdębiałem – I got oaken.
Zrobić coś bez zwłoki – Do something without corpse.
Zwierzę ci się – I'll animal to you.
Zyskać na czasie – To make the profit on time.
Zyski lecą w dół – The profits are flying into the hole.

● Genialne

WOM – Write Only Memory (zaiste, wynalazek dla niezwykle tajnych tajniaków).

● Przekręty: Devil Inside – C–64, Messiah – Niesiołowski (ZChN), Total Annihilation – Próbna Matura, Worms Armageddon – Sesja, Alien vs. Predator – AWS vs. SLD, System Schock 2 – Windows 2000, Neverhod – Pałubicki, Urban Chaos – „NIE", Sound Blaster Live! – Elvis żyje!

● Powiedzonka

Ludzie mówią „Live is brutal & full of zasadzkas", a ja mówię „Live is Sound Blaster".

● Jaja

Uczeń do nauczycielki: Nie będę siedział prosto, bo dostanę prostaty.

● Szkolne wypocinki

Soplica zabił Stolnika, ale ten mu wybaczył, ponieważ Soplica zrobił to niechcący; Malarze odrodzenia na swych obrazach czcili piękno ludzi i kobiet; Reprodukcję obrazu namalował Gierymski; Rubens malował bez ubrania; Uderzeniami pędzlem malarz uzyskuje smutek na twarzy modelki; W Krakowie wybudowano ostatnio wiele nowych zabytków; Matejko malował pod Grunwaldem; Niektóre obrazy Picassa można nawet oglądać, ale nie wszystkie; Matejko przedstawia Kopernika siedzącego na obrazie; Kochanowski był studentem, poetą i za granicą; Jedyną rozrywką Marcysia był jego mały ptaszek; Latarnik wyleciał z pracy za przejawy patriotyczne; W noweli „Nasza szkapa" wszystko zaczyna się sceną łóżkową; Soplica wszedł do karczmy i nastąpiła w nim przemiana duchowa; Z upływem lat Hrabia coraz słabiej uciskał swoje pokojówki i kucharki.

● Początki i końce

Qltowa redaqcyjo najbardziej qltowego pisemka w tej części Drogi Mlecznej!!!; Dnia 15 maja zostałem oświecony (czyt. kupiłem modem).

● Z podręcznika fizyki

Ponieważ cała wieża ma 55 metrów, a Galileusz zapewne nie puszczał kulek z jej dachu, ale raczej z najwyższego balkonu, a więc z wysokości około 50 metrów, można powiedzieć, że czas spadania jego kulek był nieco dłuższy niż 3 sekundy.

● Małyszki

Dlaczego Małysz tak wysoko skacze??? Bo próbuje znaleźć zasięg Idei!!!

Po co Małyszowi komórka? Dzwoni do trenera, czy może już lądować.

Adam Małysz w trakcie skoku: Halo! Wieża!! Kończy mi się pas!!!

Dlaczego podczas Mistrzostw Świata na dużej skoczni w Lahti Małysz skoczył bliżej niż Schmitt? Ponieważ korzysta z Idei i stracił zasięg.

Czym się różni Adam Małysz od Stalina? Władza Stalina była mniej absolutna:)

Dwa bociany lecą obok skoczni. Wreszcie jeden nie wytrzymuje i mówi do drugiego: Ty, patrz na tego Małysza. Lecimy już tak dziesięć minut, a on nawet „dzień dobry" nie powiedział.

Dlaczego Małysz skacze tak daleko? Bo przed skokiem trener zdejmuje mu okulary.

Gotowy do skoku Małysz siedzi na belce, gdy nagle dzwoni telefon.

– Halo?
– Tu Martin Schmitt.
– Nie chce mi się z tobą gadać.

Wszyscy zastanawiają się, jak on to robi? Jedna z wersji głosi, że Adam to nie człowiek, a wysłannik boży, zwany Mad (z angielskiego Szaleniec). Dowód? Wystarczy prawidłowo (od tyłu) odczytać jego nazwisko – ZSYŁAM MADA. (źródło „Życie")

● Tren a la J. Kochanowsky, czyli opłakiwanie po zawirusowanym kompie

Wielkieś mi uczynił pustki w dysku moim,
Mój drogi wirusie, tym pojawieniem swoim!
Pełen dysk, a jakoby niczego nie było:
Jednym maluczkim wirusem tak wiele ubyło.
*Tyś wszytkie *.exe, wszytkie *.bat skasował,*
Wszytkie z dysku pliki zawżdy zlikwidował.
Nie dopuściłeś nigdy, bym mógł dysk sformatować
Ani MKS–em humor twój ci psować,
To DOS–a, to Windowsa wdzięcznie obłapiając
I oną wielką czachą na ekranie zabawiając.
Teraz wszytko umilkło, szczere pustki na dysku,
Nie masz zabawki, nie masz pograć sobie w DOOMa.
Z każdego złącza żałość człowieka ujmuje,
A serce scan disca darmo upatruje.

...bo Prosiaczek ma pryszczycę.

Cel na wojnie

Gdyby wojny były prowadzone z matematyczną precyzją i zgodnie z wolą generałów ślęczących nad mapami, ich wyniki byłyby racjonalne i do przewidzenia. Ale wojna nie zależy tylko od generałów. I to zarówno na poziomie strategicznym, jak i taktycznym.

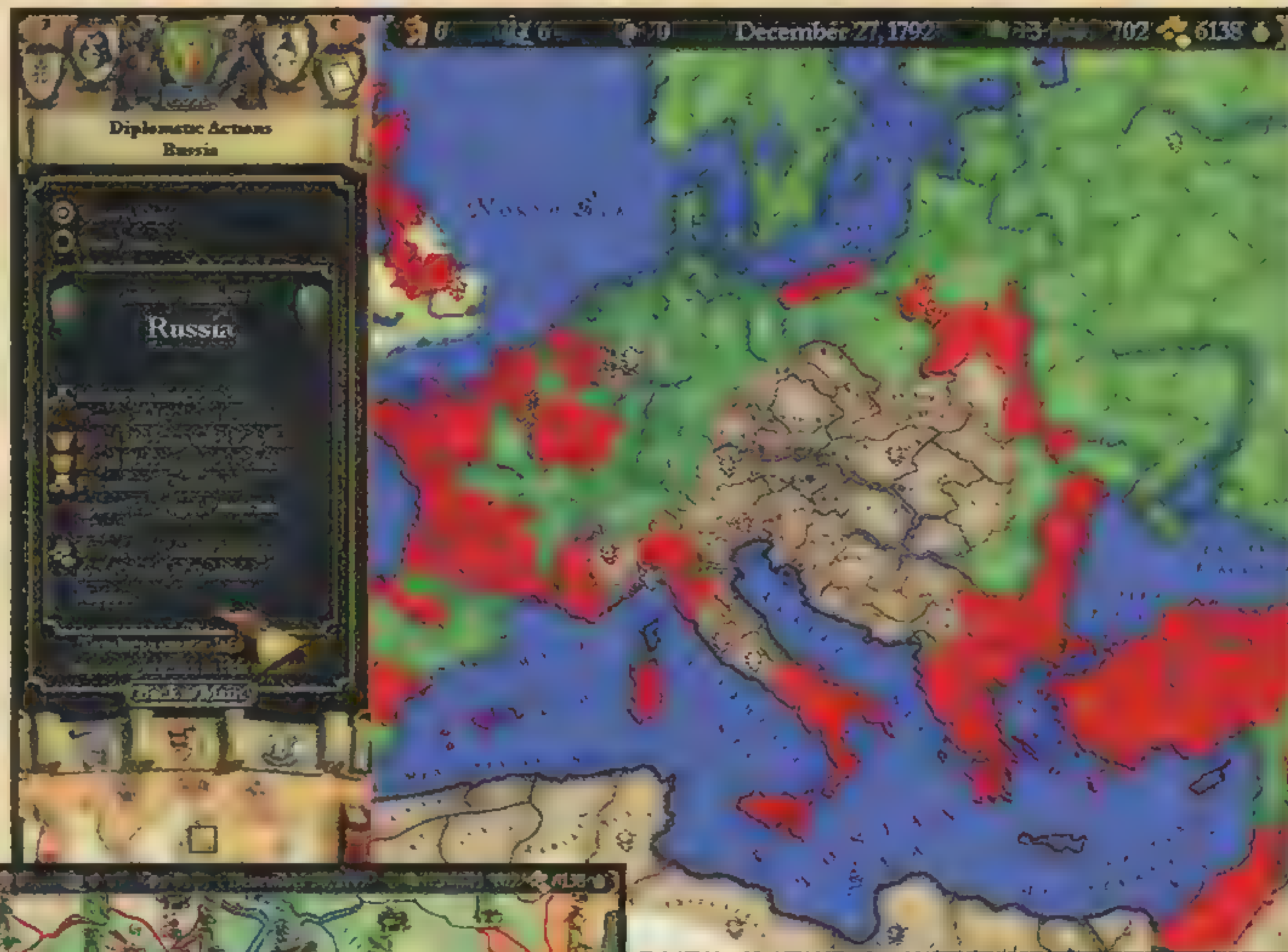
Przy opracowywaniu i wymyślaniu gier popełnia się zazwyczaj jeden śmiertelny grzech – rozpatruje wojnę w oderwaniu od rzeczywistego świata. Ale dziś nie będziemy mówić o wpływie mody na mundury czy karabinach odtylcowych i czerwonych spodniach jako przyczynie strat Francuzów w walkach z Prusakami. Zatrzymamy się raczej przy pytaniach bardziej zasadniczych. W rodzaju: po co w ogóle jest wojna?!

Istota wojny

Na pewno wojna nie jest po to, by zaspokajać zboczone upodobanie do zadawania cierpień innym, jakie przejawiane jest przez niektórych naszych bliźnich (co najwyżej wykorzystuje ich „zdolności"). Wojna to przedłużenie stosunków społecznych i wynikającej z nich polityki Wiedzieli to już klasycy. Skoro nie jest dla morderców ani dla generałów, jest więc dla polityków (w dużym uproszczeniu, mam tu na myśli nie tyle konkretnego politykiera, co cały splot zdarzeń i interakcji zachodzących w grupie ludzi). Jednak nie było tak od początku.

W zamierzchłych czasach wojna była dla ludzkiej społeczności elementem życia tak samo naturalnym jak polowanie, ślub czy narodziny dziecka. Po prostu – funkcją społeczną, choć niekoniecznie rozumianą tak jak dziś. Nie chodziło więc o krwawą jatkę, totalną rzeź, która prowadzi do całkowitej eksterminacji przeciwnika. Wojna pozwalała młodym ludziom wykazać się i wyszumieć, podnosiła prestiż przywódców i wojowników, przynosiła łupy, pozwalała zachować równowagę pomiędzy sąsiadującymi ludami. Z czasem, po przejęciu przez państwo wszelkich funkcji życia danej społeczności, stała się narzędziem władcy, wyrazem jego woli, metodą na podnoszenie prestiżu, zarabianie pieniędzy, powiększanie terytorium czy zaspokajanie ambicji. Ale ciągle i niezmiennie zachowywała jeden element – nie była samodzielna. Nie istniała jako wyabstrahowany byt, który jest niezależny od wydarzeń zewnętrznych. A tak właśnie wojnę przedstawiają w grach. Niesłusznie!

W tym właśnie leży przyczyna niepowodzeń twórców gier strategicznych (pomijam już poruszaną na poważnych seminariach kwestię, że programiści sami z siebie nie potrafią niczego zrobić od początku do końca dobrze). Ustawiają oni naprzeciw siebie stosy żetonów, które symbolizują wojska, i wtłaczają ich wzajemne „kontakty" w matematyczne tabele, a walka toczy się do ostatniego żetonu. Toż to warcaby, a nie poważna gra historyczno–wojskowa!





Cel wojny

Przedstawienie wojny jako pojedynku dwóch stron, z których każda dysponuje uzbrojoną armią, powoduje liczne wypaczenia. Jednym z nich jest wyolbrzymianie roli sprzętu lub zdolności i woli dowódców. W rzeczywistości często jest tak, że zalety oręża wcale nie mają znaczenia, a generałów i tak nikt nie słucha. Dlaczego? Ponieważ i sprzęt, i dowódcy są tylko narzędziem do osiągnięcia celu, a nie centrum wszechświata! Clausewitz pisał: „Wojna jest tedy aktem przemocy, mającym na celu zmuszenie przeciwnika do spełnienia naszej woli", i dalej: „Celem działania wojennego jest obezwładnienie przeciwnika". To wszystko prawda, ale przy cytowaniu słynnego Karola zapomina się wyjaśnić, co konkretnie miał on na myśli. A Clausewitz wywodził się z tradycji pruskiej, gdzie państwo i pułk utożsamiano, miano za jedno i to samo! W takich okolicznościach cel działania pułku – zniszczenie nieprzyjaciela – był prawdziwy w każdej sytuacji i na każdym szczeblu, również z punktu widzenia państwa.

Powracając do powyższych cytatów z Clausewitza, popatrzmy, jak wielką prawdę zawarł w nich ten doświadczony adiutant i obserwator (bo przecież nie prawdziwy dowódca, o czym zwykle zapomina się przy analizie jego dzieła). Wojna ma zmusić przeciwnika do realizacji naszych celów. A więc jest tylko środkiem, a nie celem samym w sobie. To tylko łopatka i wiaderko, które służą do usypania zamku z piasku, czyli realizacji naszych marzeń. Umożliwi np. eksterminację wrogiego plemienia czy też odbicie pól naftowych, ale prawie nigdy nie jest wywoływana dla samej walki. W połowie XIX wieku (i później) Rosja wywołała wojny z Turcją, gdyż liczyła na niezły zarobek, powiększenie prestiżu i podkopanie potęgi otomańskiego sąsiada. Konflikty te nie miały jednak źródła w kaprysie władcy czy prostej chęci przewietrzenia luf karabinów. Który RTS o tym wspomina, która strategia to ukazuje?



Cel pod lupą

Do właściwej analizy danej wojny, a także przygotowania rzetelnej gry potrzebne jest określenie celów obu stron. Jasne sformułowanie założeń przeciwników pozwoli nam zrozumieć późniejsze wydarzenia. Cel może być, na przykład, romantyczno–sentymentalno–nacjonalistyczny. Dajmy na to, odbicie z rąk przeciwnika jakiegoś miasta – ważnego dla danego kraju z uwagi na historię lub też decydujące znaczenie gospodarcze. Takie postawienie sprawy od razu pokazuje nam, dlaczego wojska jednej ze stron były skazane na takie, a nie inne działania.

Przykładem jedności celów państwa, społeczeństwa i armii może być wspomniana przy okazji Karola von C. państwowość pruska. Ale ten wyjątek nie czyni zasady. A zasada jest taka, że armia bardzo rzadko miała coś do powiedzenia. To politycy i królowie (lub konflikty społeczne czy wręcz zjawiska gospodarcze) wyznaczali zadania siłom zbrojnym danego państwa. Jak się to przekłada na grę? Otóż gracz zazwyczaj posiada jakieś zasoby, środki finansowe, wojsko i może z nimi robić, co

mu się żywnie podoba. A to nie ma nic wspólnego z prawdą historyczną. Wszak nie jest Bogiem!

Wyobraźmy sobie, że celem gry jest osiągnięcie danego stanu posiadania albo zdobycie konkretnego terytorium. Nie dlatego, że graczowi podoba się odcień danego obszaru czy prowincji, ale dlatego, że bez konkretnego portu czy kontroli drogi handlowej dalszy byt jego państwa nie ma sensu! Zupełnie zmienia to jego postępowanie i wpływa nie tylko na wybór drogi rozwoju, ale także na pogodzenie się ze stratami, koniecznymi do osiągnięcia celu. Przykładem może być opcja misji w grze EUROPA UNIVERSALIS. Nie bierzemy tu pod uwagę wszelkiego rodzaju RTS-ów, ponieważ one akurat mówią nam nie o wojnie w rozumieniu strategicznym (czyli na wysokim szczeblu działania), ale o starciach zbrojnych, czyli co najwyżej – taktyce. I to w ordynarnym wydaniu.









Cel starcia

Po zarysowaniu skomplikowanego zagadnienia celów wojny na poziomie strategicznym i wpływie różnorakich czynników gospodarczych, społecznych i politycznych na decyzje o kierunku agresji czy intensywności działań pora wspomnieć o równie zawiłym poziomie taktycznym. Niestety. Gry strategiczne zazwyczaj przedstawiają bitwę w sposób bardzo uproszczony. Z drugiej strony, gry taktyczne w ogóle pomijają szczebel operacyjny lub strategiczny. A jeden poziom bez drugiego żyć nie może.

Gra operacyjna bez rozbudowanej bitwy jest nic nie warta. Nawet nie chodzi o to, by gracz przenosił się z poziomu mapy państwa na ubite pole i dowodził jakimiś figurkami pojedynczych żołnierzy. Jednak nawet w sytuacji, gdy bitwa jest tylko przeliczana przez komputer na parametry liczbowe, to muszą być brane pod uwagę także zmienne, które określają cel obu stron w danej bitwie.

Z bitwą nie jest bowiem tak, że obie strony ustawią wszystko co mają w długą linię i ta linia będzie do siebie strzelać, aż po którejś stronie zostanie ostatni wojak. Tak wyobrażają ją sobie dzieci z podstawówki. I tak prymitywnie można interpretować poglądy Karola von C., że bitwa to taki większy pojedynek.

Jednak bitwa jest tylko dalszym ciągiem, przeniesieniem niżej ogólnego celu wojny. Nie jest to jednak przeniesienie wprost na pole walki. O nie! Na cel strategiczny nakłada się cel taktyczny. Obok ogólnie przyjętego już przez nas za pewnik stwierdzenia, że wojna ma na celu obezwładnienie przeciwnika, należy stwierdzić, że bitwa ma także własne cele. Bitwy mogą mieć charakter opóźniający, wyczerpujący, decydujący, wyniszczający, wiążący, odwrotowy, osłonowy itp. Z powyższego widać, że dany kraj może chcieć zdobyć stolicę drugiego państwa. Z takim zamiarem wyruszają na wojnę wojska. Lecz gdy dochodzi do bitwy, ogólny cel wojny pozostaje ten sam – zdobyć stolicę, ale już cel taktyczny, cel starcia zbrojnego może być bardziej szczegółowy, wręcz odmienny. Wynika to z konkretnej sytuacji taktycznej. A także z tego, że wojna składać się może z całej serii bitew.

Cel a gry

„Cel polityczny, jako pierwotny motyw wojny, będzie miarą zarówno wysiłku, jaki powinien być osiągnięty przez działania wojenne, jak i potrzebnych do tego wysiłków". Tej mądrości w grach strategicznych zazwyczaj nie widać. Tam wojna to najbardziej pierwotne instynkty. Mimo jałowej fabułki w grach tak naprawdę chodzi tylko o jedno – o eksterminację. Dzieje się tak dlatego, że nie ma tam przedstawienia całych społeczeństw i procesów w nich zachodzących. Armie są wyobcowane, nie są częścią danej społeczności. Pardon! Owszem, czasami są podejmowane próby załagodzenia tego dysonansu. W grze planszowej o wojnie meksykańsko-amerykańskiej z połowy XIX wieku (bodajże noszącej tytuł VERA CRUZ) był przepis, że Meksykanie nie mogli wchodzić do miasteczek, bo tamtejsi bogacze nie życzyli sobie zniszczeń. Zmieniał się więc charakter działań strony meksykańskiej i cel prowadzonych operacji.

Zazwyczaj jednak w grach brak tej otoczki i złożoności działań wojennych. Co najwyżej ujawnia się samoistnie w przypadku gier dwupoziomowych – potrzeba określenia celu wojny i celu starcia zbrojnego. Dość prymitywnym przykładem może być seria HOM&M, gdzie czasami opłaca się rozegrać bitwę z silniejszym przeciwnikiem, by opóźnić jego ruchy czy osłabić siły zbrojne. Następna armia, o wiele słabsza od tej pierwotnej należącej do wroga, rozprawia się z nim bez problemu. I tak być powinno zawsze.

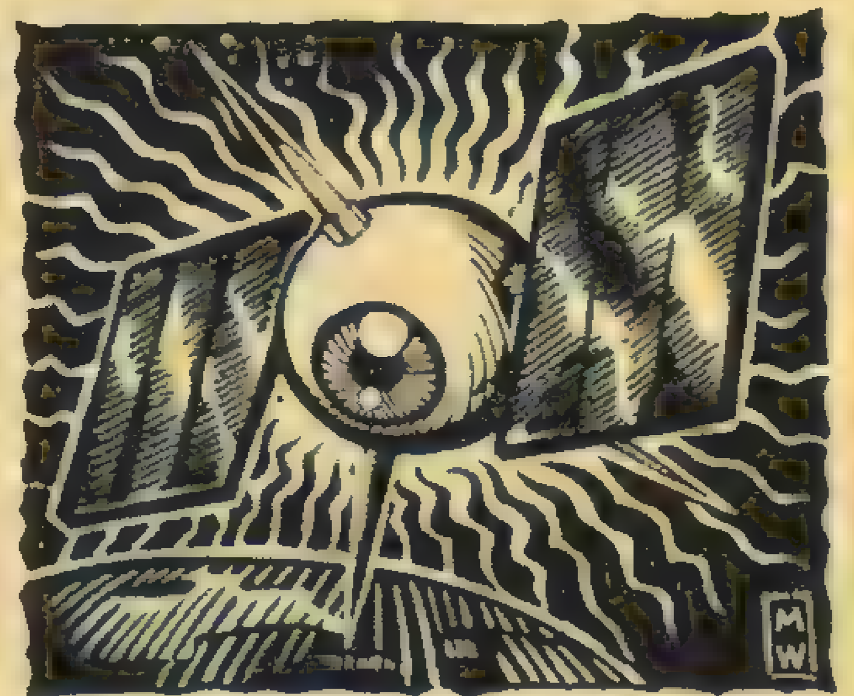
Tymczasem gracze otrzymują, najczęściej w otoczce hardcore'owości, co najwyżej edytory starć historycznych, w których z konieczności głównym celem jest wyjście przeciwnikowi na skrzydło i zajęcie punktów zwycięstwa. W dłuższej perspektywie grania problem ten nie omija, niestety, nawet tak wielkiego przeboju jak COMBAT MISSION.

Tylko gra dwupoziomowa, odwzorowująca wszelkie uwarunkowania gospodarcze, społeczne i polityczne (nagłe zakończenie działań wojennych w trakcie Pustynnej Burzy) ma szansę w naturalny sposób umożliwić graczowi wybór celów działania, a następnie przenieść je na pole starcia taktycznego. Możliwy jest, oczywiście, program minimum – tzn. zamiast flag i punktów zwycięstwa (czyli najbardziej prymitywnego modelu zwycięstwa) zamieszczenie w grach taktycznych systemu ograniczeń i skomplikowanych algorytmów sukcesu – nawet w kontekście poniesienia jak najmniejszych strat czy jak najdłuższego zatrzymywania wroga. Tylko wtedy zyskuje sens odtwarzanie prawdziwych wojen czy starć taktycznych, gdzie prawie nigdy nie było tak jak w grach – że każdy z graczy ma po równo punktów i podobne wojska do wyboru.

Być może doczekamy się takiego systemu kategoryzowania zwycięstw – będzie to rewolucja na miarę obecnej rewolucji graficznej w grach strategicznych. I oby do tendencji zaspokojenia potrzeb artystycznych dołączyło zaspokojenie potrzeb intelektualnych, czyli umożliwienie stawiania i realizacji celów (samodzielnie wybranych, jak i wymuszonych).

Dariusz „Berger" Góralski

Powiedz kotku, co masz w środku! Znowu!



Porozmawiajmy o przeszłości – cofnijmy się do kwietnia 1999 roku. To był niezwykły miesiąc dla naszego pisma. Nowe działy, nowe felietony – a wszystko pod okiem Wielkiego Brata, który czujnie obserwował każdy ruch naszej redakcji. I nie tylko naszej.

W 67. numerze naszego pisma Potwur i El Simone zapoczątkowali dział, który wówczas spotkał się z niezrozumieniem Czytelników i branży wydawniczej. Cóż, trzeba było, aby wytwórnia Endemol Entertainment wprowadziła w życie część tego, przed czym przestrzegał Orwell w „1984" – Wielki Brat ożył i nie jest to jakiś holenderski spisek, tylko pierwsze porządne reality show, które zaspokoiło skrywaną w każdym umyśle potrzebę inwigilacji. Tak, nie musimy już kombinować, jakby tu kogoś podejrzeć – wystarczy włączyć TVN...



Z holenderskiej cebulki

Big Brother wystartował w Holandii. Odniósł jednak taki sukces, że potem na wykupienie jego licencji zdecydowało się także wiele stacji telewizyjnych spoza tego kraju. Idea jest prosta – grupa ludzi wprowadza się do odciętego od świata budynku. Nie będą mieli telefonów, radia, telewizji – są zdani tylko na siebie. Wprawdzie w każdej chwili mogą sobie wyjść z tego dobrowolnego uwięzienia, ale kto wyjdzie, nie będzie już mieć możliwości powrotu. Co dwa tygodnie muszą wytypować spośród swojego grona dwoje osób do opuszczenia domu Wielkiego Brata. A telewidzowie za pomocą tele–audio decydują, kto z nominowanej pary opuści grupę.





Scenariusz spontana

Program jest nieobliczalny. Cały czas zespół scenarzystów opracowuje nowe zadania. Oczywiście, wykorzystuje się pomysły z innych edycji projektu, zazwyczaj jednak bardzo wiele jest oryginalnych rzeczy ekipy realizującej BB w danym kraju. Nigdy jednak nie można przewidzieć, w jaki sposób grupa zrealizuje daną misję i czy się nie zbuntuje. Bardzo wielu z podglądanych nie zdaje sobie sprawy, że to właśnie oni są bohaterami tego programu i mają wielkie możliwości wpływania na tryb życia. Trochę tak jak w „Truman Show", tyle że w tamtym filmie bohater był tylko jeden. Ponadto tu Wielkim Bratem nie jest osoba odpowiadająca na pytania mieszkańców czy też zlecająca im kolejną misję, lecz widzowie. Wg twórców projektu to oni właśnie mają największy wpływ na życie naszych śmiałków.

Braciszek skandalista

Gdziekolwiek pojawiał się BB, tam skupiał na sobie uwagę opinii publicznej. Ludzie z zainteresowaniem śledzili proces castingu, badań i selekcji uczestników czy wreszcie poczynania „szczęśliwej dziesiątki". Z biegiem czasu różne kraje zwiększały liczbę uczestników programu. Początkowo o jedną osobę, następnie dwie (tuzin to najczęściej spotykana liczba) czy nawet o trzy. Na tę ostatnią pozycję zdecydowali się Niemcy, którzy jako trzynastego do podglądania wybrali sobie półroczne prosię imieniem Konrad. W innych krajach również decydowano się na wpuszczanie do domu (lub jego ogrodu) zwierząt. Przypomnijmy, że w tej chwili za naszą odrzańską granicą rozgrywa się trzeci już z kolei sezon BB. Odpadło już kilka osób, ale Konrad nadal cieszy się sympatią.

Zawsze pojawia się wiele plotek i spekulacji odnośnie tego, jak Big Brother steruje opinią publiczną. Nie zabrakło oczywiście pomówień o demoralizację młodzieży itp. Nie ominęło to również Polski. Niedawno Krajowa Rada Radiofonii i Telewizji określiła program Big Brother jako „apoteozę knajactwa, prostactwa i prymitywizmu". W oficjalnym oświadczeniu stwierdzono też, że „mieszkańcami domu stają się ludzie o zminimalizowanych potrzebach intelektualnych, rozluźnionych więzach rodzinnych i społecznych", zaś „pokazywanie takich zachowań zaprzecza jakiejkolwiek kulturotwórczej i pozytywnej roli telewizji".

Podglądaj uprzejmie!

Big Brother to niesamowity program, który podzielił Polaków na dwie części – swych miłośników i zatwardziałych przeciwników. Pierwsi oglądają w miarę na bieżąco wszystkie jego odcinki i jeśli tylko mogą, to obserwują przez Internet na żywo, co dzieje się z mieszkańcami domu BB. Drudzy zaś twierdzą, że nie oglądają, ale – o dziwo! – wciąż są na bieżąco ze wszystkimi wydarzeniami, jakie tam zachodzą. Nikt nie ogląda Big Brothera, a TVN odnotowuje rekordową oglądalność. Jak to w końcu jest? Miłośnicy otwarcie przyznają się do tego, że lubią sobie podglądać. Przeciwnicy twierdzą, że są wrogami tej czynności, po czym skrycie dopuszczają się inwigilacji? Kto jest gorszy? Zastanówcie się nad tym pytaniem... Za miesiąc na łamach tego działu poruszymy następny kontrowersyjny temat – w końcu wszyscy kiedyś wrócimy do „1984"!



W polskim Internecie pojawiło się wiele stron związanych z tematyką Big Brothera. Większość z nich skupia się jednak na materiałach pełnych erotyki – czyli po prostu na zdjęciach spod prysznica i nagich ciałach występujących w tym show kobiet. Naprawdę ciężko jest znaleźć serwis tematyczny przeznaczony dla ludzi, którzy chcą być na bieżąco z wydarzeniami z domu BB. Wszystkim Wam chcielibyśmy polecić zapoznanie się z ofertą nieoficjalnego serwisu „Big Brother na Wirtualnej Rozrywce" (www.bb.wr.pl). Nie znajdziecie lepszego, chyba że oficjalną witrynę tego programu na TVN (www.bigbrother.tvn.pl), chociaż ten pierwszy czasami potrafi być szybszy, bardziej precyzyjny i podawać ciekawsze wiadomości niż realizatorzy programu.

Nefliqus

PS A za miesiąc między innymi temat: Czy Teletubusie kontrolują nasze umysły?

Sezon ogórkowy

Prawdziwego iksofila smutek ogarnia zawsze o tej samej porze roku – na wiosnę. W polskiej telewizji brak X-F (chyba że stare odcinki), w USA emitują ostatnie epizody nowego sezonu, na Necie nie ma newsów itp. Na szczęście to tylko cisza przed burzą...

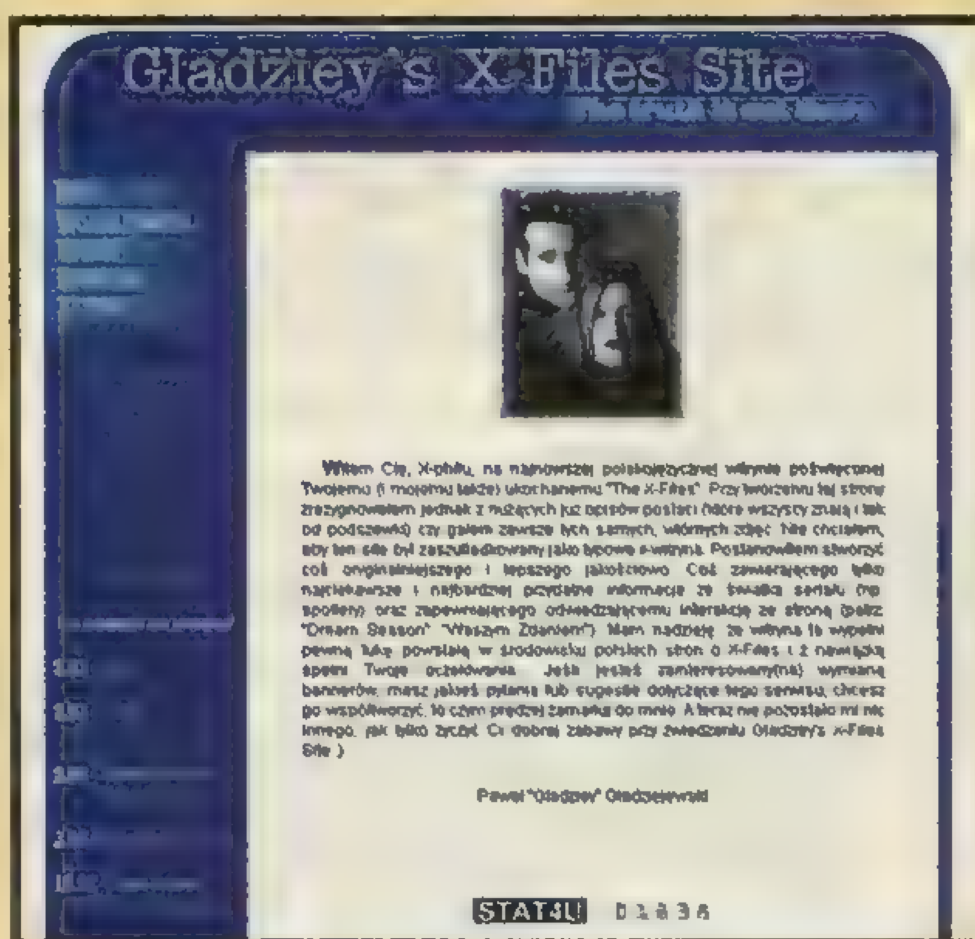
Majowe wydanie naszego kącika postanowiłem poświęcić zestawieniu najlepszych polskich witryn o „Archiwum X".

oXary 2001

Jeśli ktoś czuje, że jego witryna jest lepsza od tych poniżej, prosimy o kontakt w celu zorganizowania dogrywki. Jak ocenialiśmy sajty? Przede wszystkim biorąc pod uwagę ilość i jakość newsów, trailerów i recenzji, a także layout (czyli grafikę), konkursy i oryginalne działy.

10) The X-Files: Truth Guide
www.zarchiwum-x.prv.pl
Łukasz Urbańczyk (webmaster): Znajdziecie tu newsy, spisy odcinków, opisy postaci, galerię zdjęć, a także działy tematyczne: myth-arc, xstuff, monologi. Staram się o jak najczęstsze aktualizacje. Z biegiem czasu pojawią się nowe działy i recenzje. Wkrótce planuję przenieść się na większy serwer, wtedy zacznę zamieszczać trailery.

Komentarz: Jak na nową stronę Truth Guide prezentuje się całkiem przyzwoicie. Nie przypadł mi jednak do gustu layout oraz język Łukasza. Może warto zatrudnić osobę, która poprawiałaby teksty? Witryna, która nie wnosi nic nowego.



9) X-Mania
www.xmania.cad.pl
Oprócz galerii zdjęć i opisów odcinków mamy tu spis x-gadżetów quiz z nagrodami oraz komis - możliwość handlu wszystkim, co związane z X-F. Sajt minimalnie lepszy od Truth Guide, wyróżniający się nietypową oprawą. Denerwuje masa błędów (literówki!).

8) The X-Files
www.x-files.jest-ok.pl
Kolejna standardowa x-strona. Dobra, ciemna, nastrojowa oprawa, wsparta typowymi rozwiązaniami w warstwie merytorycznej. Niezbyt oryginalne, ale warto rzucić okiem.

7) The NeXt Files
requiem.prv.pl
Wyobraźcie sobie zwyczajny sajt o X-F. Niewyróżniający się niczym, na przyzwoitym poziomie. Do tego dodajcie spory dział z multimediami, skąd można ściągnąć między innymi „The Score" w MP3, a otrzymacie pełny obraz NeXt Files.

6) The X-Files Multimedia
www.thex-files.wp.pl
Jerzy Janukowicz (webmaster): Moja strona stanowi wielką strefę zrzutu multimediów, zdjęć i innego stuffu związanego z X-F. Ponadto zawiera opisy odcinków, a za jej pośrednictwem można nabyć płytę z epizodem 6x08 „How The Ghost Stole Christmas" (PL).

Komentarz: Rzeczywiście, dział pliczków rozbudowany i można znaleźć wszystkie ciekawsze filmiki, dźwięki itp. Gdyby jeszcze layout i newsroom były bardziej dopracowane, otrzymalibyśmy rewelacyjną x-witrynę.

5) The X-Files: Trust No One
www.kino.pl/xfiles
Daniel Sadowski (webmaster): Dużo informacji, opisy odcinków (ok. 60), dział X-Gear o wydanych w Polsce gadżetach, trailery, a także sporo spoilerów. Oprócz tego osobna rubryka o „Fight The Future" i pierwsza polska strona „Samotnych Strzelców".



Komentarz: Nie podoba mi się oprawa graficzna i tekstów. Reszta OK. Spełnia standardy.

4) The X-Files: The Truth Is Out There
www.xfiles.phg.pl
Paweł Gładziejewski (webmaster): Oferujemy recenzje odcinków, felietony i artykuły psychologiczne o X-F. Do tego rozbudowany newsroom oraz pełną interakcję ze stroną (sondy, ankiety itp.).

Komentarz: Rzeczywiście, sajt nie jest wtórny. Newsy kapitalne, podobnie jak pomysł stworzenia serii najlepszych i najgorszych epizodów „Archiwum". Szkoda tylko, że aż roi się od literówek.

3) The X-Files: All Lies Lead To The Truth
www.republika.pl/xfiles
Michał Pietrzkiewicz (webmaster): Zamieszczam szczegółowe opisy aktorów i twórców serialu, a także biografie postaci. Bez wątpienia brakuje newsów, ale nadrabiam to materiałami niespotykanymi na innych sajtach, takimi jak np. spis nagród, jakie serial otrzymał w swojej historii, czy rozbudowane multimedia (opisy soundtracków i gadżetów wydanych w Polsce). Podobnie jak inne witryny na darmowych serwerach tak i moja jest nieco uboga w trailery.

Komentarz: Bez wątpienia jedna z najlepszych polskich x-witryn. Polecam każdemu x-philowi. Po ciężkiej walce z Gladziejem, Pawłem Jankowskim i Adamem Robińskim zajmuje zasłużone trzecie miejsce. Wypadałoby jednak poprawić layout i zacząć regularnie zamieszczać najnowsze trailery oraz newsy.

2) The X-Files: The Truth Must Be Told
xfiles.koti.com.pl
Paweł Jankowski (webmaster): Oprócz informacji o serialu oraz właśnie produkowanych odcinkach strona zawiera także obszerną kolekcję multimediów. Na uwagę zasługują zwiastuny najnowszych epizodów. Mamy tu jeszcze recenzje każdego odcinka oraz polskie skrypty tych, które u nas premiery doczekają się dopiero na jesieni. Pod względem objętości jest to strona największa w Polsce, więc nie sposób wypisać tutaj wszystkich znajdujących się na niej rzeczy.

Komentarz: Multimedia to największa zaleta tego sajtu. Na pochwałę zasługują też newsy, często zamieszczane zrzuty z nowych epizodów, plakaty i recenzje. Natomiast nie podoba mi się nieco przestarzały layout i błędy przy aktualizacjach. Mimo to Paweł zapracował na drugą pozycję.

1) The X-Files: Full Disclosure
www.xfiles.rubikon.pl
Adam Robiński (webmaster): Serwis, w którym znajdziecie wszystko to, co najnowsze w świecie Scully, Doggetta i Muldera. Co tydzień recenzja najnowszego odcinka – prosto z Waszyngtonu, pisana przez Bartka Węglarczyka – a także filmowa zajawka kolejnego epizodu. Na uwagę zasługują tapety autorstwa Kariny Szymczuk, każda utrzymana w tematyce jakiegoś odcinka. W dziale XNN przeczytacie, co słychać u ekipy, aktorów, zapoznacie się z najciekawszymi spoilerami produkowanych właśnie (lub będących dopiero w planach) epizodów. Całość uzupełniają odnośniki do innych ciekawych stron poświęconych serialowi.

Komentarz: Absolutny nr 1! Szata graficzna prosta i funkcjonalna, recenzje zamieszczane regularnie i – co najważniejsze – bardzo szczegółowe, przepiękne tapety, ciekawy newsroom oraz dobrej jakości filmiki to atuty Full Disclosure! Wady? Przydałoby się częściej update'ować.

Campari
campari@ssonline.com.pl



Jak To Dawniej Byw

Znajomość historii to w działalności symulotnika bardzo ważna sprawa, gdyż dzięki niej możemy obserwować mechanizm powstawania obowiązujących aktualnie zasad. Dzisiaj porozmawiamy więc sobie o lotnictwie wojskowym w I wojnie światowej.

No, nareszcie wiosna. Za oknem świeci słoneczko, a powietrze wreszcie ma jakąś „logiczną" temperaturę. Z tej to okazji zaczniemy sobie wspominki, jak to drzewiej w lotnictwie wojskowym bywało. Czemu akurat z tej okazji? A czemuż by nie? Jeszcze tylko chciałem Was poinformować, że znowu pojawił się jakiś ruch w temacie SU-27 v. 2.5. Gra ta powinna pojawić się jeszcze przed wakacjami. Niestety, SSI przyzwyczaiło nas do niedotrzymywania terminów, więc pewnie i w tym wypadku przyjdzie poczekać trochę dłużej. Zmieniły się też plany co do projektu zapowiadanego do tej pory jako FLANKER ATACK. Podobno ma on do oblatania udostępniać dużo więcej maszyn, niż to planowano pierwotnie. Zobaczymy, co z tego wyjdzie. Mam nadzieje, że coś równie wspaniałego jak poprzednie części SU.

Gen. TopGun (topgun@sson-line.com.pl)

Początki – I wojna światowa

Jako środek walki samoloty po raz pierwszy zastosowano podczas I wojny światowej. Z początku były to bardzo niedoskonałe i kruche maszyny, a słabe silniki nie pozwalały na wykonanie zbyt wielu manewrów. W początkowym okresie wojny lotnictwo pełniło więc jedynie służbę zwiadowczą – wykonywało loty nad linią frontu i zbierało informacje na temat ruchów nieprzyjaciela. Jako że łączność radiowa dopiero raczkowała, meldunki przekazywane były dopiero po wylądowaniu. Rozwiązanie takie znacznie wydłużało czas, jakiego wiadomość potrzebowała na przebycie drogi od załogi zwiadowczej maszyny do dowódców wojsk lądowych, którzy te informacje wykorzystywali. W toku działań wojennych proces ten został znacznie usprawniony. Prowadzono między innymi eksperymenty z wypuszczanymi z samolotów gołębiami pocztowymi oraz zrzucaniem na specjalne stanowiska meldunków obciążonych kamieniami. Jednak pod koniec wojny w samolotach zwiadowczych na stałe zadomowiła się radiostacja.



Strzały w powietrzu

Niezależnie jednak od sposobu, w jaki meldunki były przekazywane, dane uzyskane drogą zwiadu lotniczego były niezwykle cenne. Walczące strony zaczęły więc pracować nad sposobami powstrzymania przeciwnika od wykonywania zadań zwiadowczych. I tak właśnie narodziło się lotnictwo myśliwskie. Początki były bardzo trudne. Nie tylko z powodu niedoskonałości aparatów latających, ale również braku odpowiedniego uzbrojenia. Otóż początkowo jedyną metodą atakowania maszyn przeciwnika było ostrzeliwanie ich z broni ręcznej. O niskiej skuteczności takiego rozwiązania nie muszę chyba nikogo przekonywać. Jednoczesne pilotowanie i celowanie z rewolweru sprawiało sporo trudności. Jeden z podstawowych problemów to miejsce zamocowania karabinów. Skrzydła były zbyt cienkie i delikatne. Pozostawał więc kadłub. Takie rozwiązanie powodowało jednak konieczność strzelania przez tarczę śmigła. Pierwsze próby rozwiązania tego problemu mogą wydać się fantastyczne. Oto w jednym z wczesnych samolotów Anglicy przenieśli silnik do tyłu i zastosowali śmigło pchające! Dzięki temu



Ilustracja: Pilot Wojenny 2/2000

bez żadnych problemów można było zamontować karabin w nosie samolotu. Powstał również drugi samolot o podobnej konstrukcji (również z śmigłem pchającym), przy czym zamiast karabinu przed pilotem znajdowało się stanowisko strzelca obsługującego zamontowany na ruchomej podstawie karabin. Próbowano również zabezpieczać śmigło blachą pancerną i montować specjalne czujniki, informujące o utracie zabezpieczeń oraz konieczności przerwania ognia. O krok dalej poszli Francuzi, którzy karabin maszynowy zamocowali na górnym płacie swoich Neuportów. Prawdziwą rewolucją był jednak Fokker Eindecker. Samolot ten sam w sobie nie był niczym specjalnym – jednopłat o słabym silniku, a do tego bez jakichś szczególnych właściwości pilotażowych, które mogłyby uzasadnić strach, jaki wzbudzał w przeciwnikach. Głównym powodem jego okresowej dominacji w powietrzu było jednak uzbrojenie. To właśnie w tej maszynie po raz pierwszy zastosowano synchronizator, pozwalający na bezpieczne prowadzenie ognia przez tarczę śmigła.

Mniej więcej w tym samym czasie skrystalizował się podział na samoloty obserwacyjne (zwiadowcze) i myśliwskie. Te pierwsze praktycznie zawsze miały załogę dwuosobową, składającą się z pilota oraz uzbrojonego w ruchomy karabin maszynowy strzelca/obserwatora. Maszyny te były cięższe od „czystych" myśliwców. Zdarzało się też, że wykonywały zadania polegające na atakowaniu celów naziemnych za pomocą niewielkich bomb. Z powodu gorszych osiągów oraz mniejszej zwrotności samoloty zwiadowcze (charakterystycznym przykładem jest brytyjski „Bristol Fighter", w okresie międzywojennym samoloty tego typu trafiły również do Polski, gdzie walczyły m.in. z sowiecką konnicą) potrzebowały osłony własnych myśliwców.

Zwrotne i szybkie

Już podczas pierwszej wojny zarysował się podział na dwa rodzaje myśliwców. Pierwszy z nich, reprezentowany przez maszyny takie jak brytyjski Sopwith Camel czy niemiecki Fokker DR.I, to samoloty, których główną zaletą była wprost niesamowita zwrotność. Camel znany był z tego, że podczas ciasnego krążenia wpadał w wytworzone przez siebie wiry powietrzne. Niemiecka maszyna została zaś rozsławiona przez von Ritchofena, zwanego również „Czerwonym Baronem". Do drugiej grupy należały trochę cięższe maszyny, które dysponowały przewagą prędkości. Do niej należy zaliczyć niemieckie Albatrosy, francuskiego SPADA XIII oraz brytyjskiego S.E.A.5a.

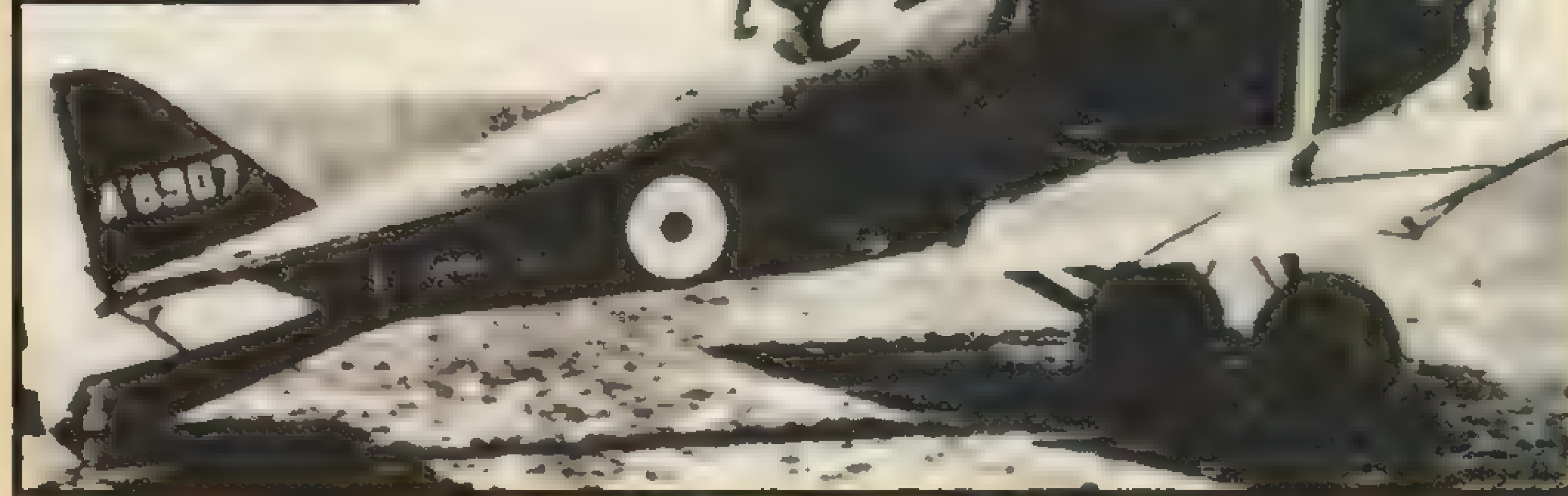
Taktyka maszyn zwrotnych była raczej prosta – polegała na zajęciu pozycji na godzinie szóstej przeciwnika, utrzymaniu jej i zapaleniu

wało

wroga celnym ogniem karabinów maszynowych. Co ciekawe, opinię jednego z najlepszych myśliwców ma S.E.A.5a, który do maszyn zwrotnych wcale nie należał! Zamiast tego odznaczał się dużą prędkością, wysoką stabilnością w locie nurkowym, łatwością pilotażu oraz wytrzymałością, a co za tym idzie, stanowił doskonałą platformę strzelniczą (czego nie można np. powiedzieć o Camelu, który miał opinię trudnego w pilotowaniu i mało stabilnego). Właśnie to predestynowało go do walk grupowych, kiedy to samoloty nie powinny łamać szyku (najczęściej tracono właśnie te maszyny, których piloci nie wytrzymywali nerwowo i w chwili ataku zamiast zacieśnić formację, łamali ją, a tym samym – pozbawiali się wsparcia kolegów; równie często tracono maszyny, które oddzieliły się od grupy w celu wykonania samodzielnego ataku na dostrzeżonego przeciwnika). Zwrotność pojedynczych samolotów miała mniejsze znaczenia, naprawdę liczyła się zwrotność całego ugrupowania, a na nią wpływała m.in. łatwość pilotażu oraz stabilność. Jaskrawo widać to na przykładzie dowódcy 84. dywizjonu RAF–u, Wiliama Sholto Douglasa, latającego właśnie na wspomnianych wyżej S.E.A.5a. Kategorycznie zabronił on łamania formacji oraz uznał parę samolotów (z podziałem na prowadzącego, którego zadaniem było atakowanie przeciwnika, oraz prowadzonego, który miał zapewnić mu osłonę) za najmniejszą i nierozerwalną jednostkę taktyczną. Wszystkie manewry i ataki były przeprowadzane przez całą formację. Wyniki były wprost oszałamiające! Od listopada 1917 roku do zawieszenia broni dywizjon 84. zestrzelił 306 maszyn przeciwnika (w tym 50 balonów) przy stratach: 25 pilotów zabitych, 2 wziętych do niewoli oraz 18 rannych.

Charakterystyczny dla Douglasa był podział ugrupowania na 3 klucze, oznaczone kolejnymi literami alfabetu (A, B, C), z których każdy działał jako całość. Dowódca klucza był jedynym pilotem, który mógł rozpocząć atak lub zdecydować o wyjściu z walki. Dwaj boczni mieli zapewnić mu osłonę. Rozwiązanie to miało dwie zasadnicze zalety: po pierwsze – strzelali głównie doświadczeni piloci, co gwarantowało większą celność oraz zwiększało szansę na uzyskanie zestrzeleń, po drugie – dzięki obecności osłony mogli się oni skupić wyłącznie na ściganiu przeciwnika i nie musieli się martwić o własne bezpieczeństwo. Podobne funkcje pełniły poszczególne klucze. Klucz A, prowadzony przez dowódcę, był główną siłą uderzeniową. Lecący około kilometra za nim klucz B miał za zadanie go ochraniać. Klucz C natomiast zajmował pozycję za nimi oboma i na znacznie większej wysokości. Jego zadaniem było zabezpieczanie ich przed niespodziewanym atakiem ze strony nowo przybyłych maszyn nieprzyjaciela. Wiszący mniej więcej 1500 m nad walczącymi najczęściej zniechęcał potencjalnego przeciwnika.





Kpt. pil. Albert Ball w kabinie samolotu S.E.A. 5a



Myśliwskie Fokkery Dr I na lotnisku polowym w ostatnim roku wojny (1918)

Z nagonką i pudełkami

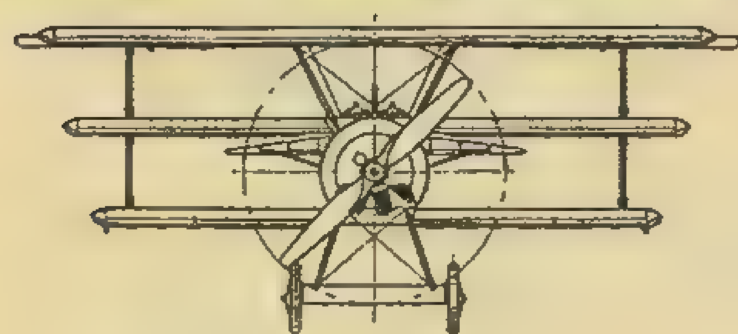
Również Niemcy mieli pewne osiągnięcia w dziedzinie taktyki. Na przykład dowodzony przez wspomnianego wcześniej „Czerwonego Barona" zespół „Tango Zircus" stosował taktykę polegającą na wystawianiu przeciwnika pilotowi prowadzącemu formację. Pozostali pełnili jedynie rolę nagonki, mającej osaczyć wrogi samolot. Poszczególne samoloty formowały za przeciwnikiem półksiężyc i nie pozwały mu na ucieczkę. W centrum takiego ugrupowania znajdował się prowadzący (najczęściej sam „Czerwony Baron"), który bez żadnych trudności mógł zestrzelić usidlonego przeciwnika.

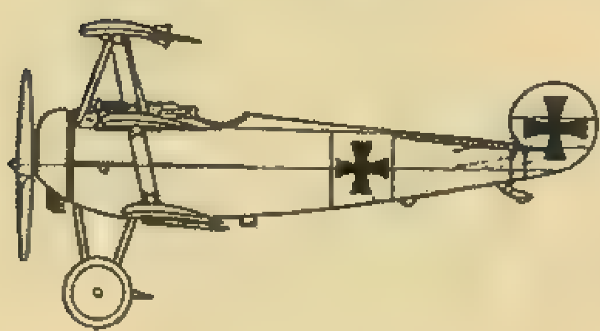
Ciekawą taktykę wprowadził również brytyjski as James McCudden. Dowodzoną przez siebie formację również dzielił na trzy człony. Przy czym człony te nie były sobie równe pod względem liczebności. Jako pierwszy w formacji leciał pojedynczy samolot, stanowiący swego rodzaju przynętę. Za nim w pewnym oddaleniu i na większej wysokości – właściwa grupa uderzeniowa. Za nią na jeszcze większej wysokości leciał pojedynczy samolot, którego pilot miał za zadanie wypatrywać przeciwnika i w razie potrzeby wspomagać kolegów. Zakładany plan walki przewidywał następującą sytuację. W chwili kiedy pojedynczy wystawiony na wabia samolot stawał się obiektem ataku, pozostająca w tyle grupa uderzeniowa wprowadzała swoje samoloty w lot nurkowy i na dogodnych warunkach przeprowadzała zaskakujący atak na niczego nie podejrzewającego przeciwnika. Atak taki najczęściej przeprowadzony był formacją uszykowaną w pudełko (box), co odcinało przeciwnikowi wszystkie drogi ucieczki. Ofiarą takiego podstępu stał się między innymi niemiecki as Werner Voss, pilotujący osławionego Fokkera DR.I.

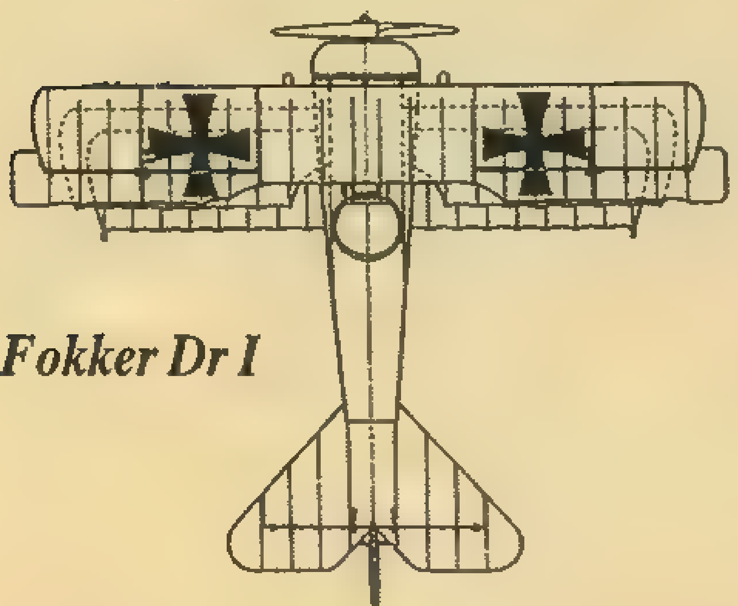
Należałoby również wspomnieć o ostatniej ciekawostce. Myśliwiec S.E.A.5a wyposażony był w trzy karabiny maszynowe. Jeden z nich był zamontowany nad górnym płatem na specjalnej prowadnicy, pozwalającej na opuszczenie go w celu usunięcia ewentualnych zacięć lub załadowania świeżego bębna z amunicją. Korzystając z tego faktu, Albert Ball opracował bardzo skuteczną metodę ataku na nieprzyjacielskie samoloty zwiadowcze, pozwalającą na uniknięcie ognia prowadzonego przez strzelca. Polegała ona na zsunięciu górnego karabinu po prowadnicy, tak aby był on wycelowany do góry pod kątem mniej więcej 45 stopni. Teraz należało jedynie zająć pozycję poniżej za ściganym samolotem oraz otworzyć ogień.

Powyższy tekst oczywiście nie wyczerpuje tematu udziału lotnictwa w I wojnie światowej. Pozwala jednak na wyrobienie sobie jakotakiego poglądu na przebieg walk powietrznych w tamtym okresie. Jeśli któryś z Czytelników posiada ciekawe informacje na powyższy temat, proszony jest o wysłanie ich do redakcji na adres topgun@ssonline.com.pl.



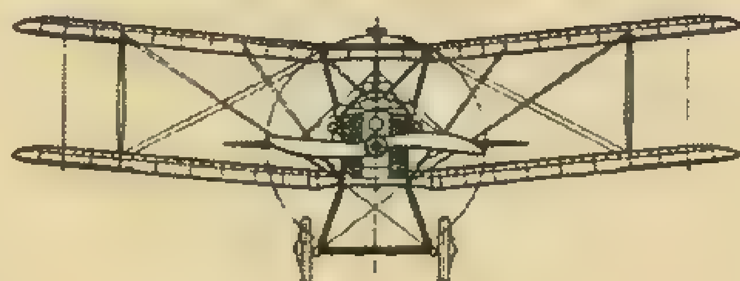


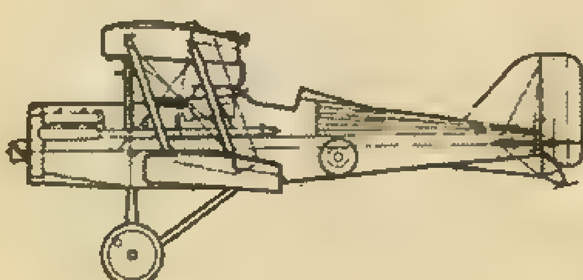


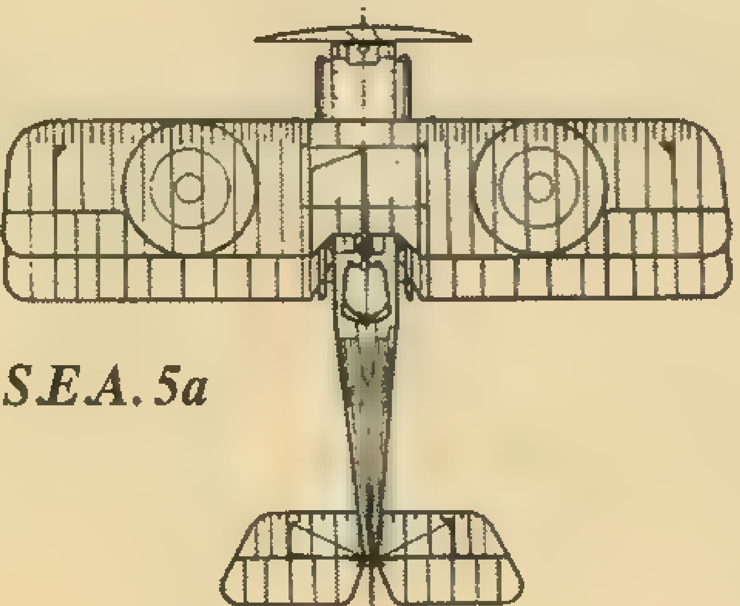


Fokker Dr I









S.E.A. 5a

Frag-Ewolucja cz.2

Jak zapewne zauważyliście, artykuł ten jest kontynuacją materiału z numeru kwietniowego. Mam nadzieję, że dotychczas wystrzegałem się nadmiernego subiektywizmu, ale mimo wszystko może wspomnę, iż mam do niego pełne prawo.

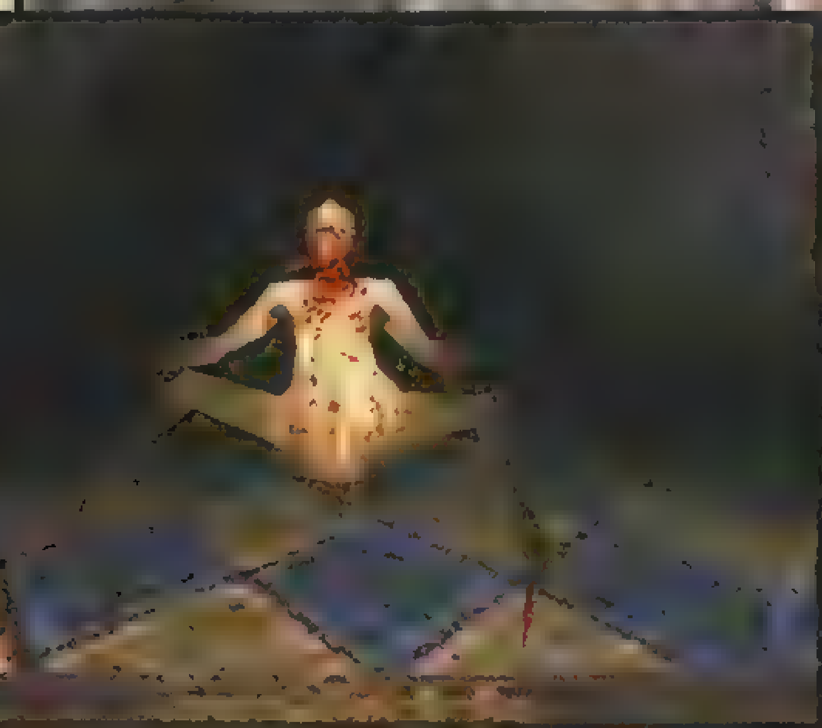
Miesiąc temu omówiłem pierwsze gry oferujące możliwość fragowania. WOLFENSTEIN, DOOM, TERMINATOR – te tytuły z pewnością pozostaną w naszej pamięci. Dziś chciałem przedstawić największe zmiany, jakie zaszły w tym gatunku – czy to pod względem technicznym (QUAKE w pełnym 3D), czy założeniowym (DESCENT już nie był rdzennym FPP)...

Coś innego

Chociaż tematyka wcale nie była wyczerpana, a i rynek nie został jeszcze nasycony, to gatunek zaczynał się już dzielić. Pierwszym tego objawem był DESCENT. Zaliczany do tej samej grupy co strzelaniny, był jednak już całkiem czymś innym i tylko pozornie miał coś wspólnego z FPP. Po pierwsze – w tej grze nie kierowało się już komandosem, lecz statkiem kosmicznym, a dla przemierzających kosmiczne tunele przeciwnikiem były wszelkiej maści urządzenia mechaniczne. Walkę toczyło się bardziej z czasem niż z wrogiem, ale była ona tak samo ekscytująca. Interplay pokazał, na co go stać.



Quake – id Software – 1996



Wszystkie opisywane dotąd gry były pisane na PC, lecz nie sposób pominąć Amigi – na nią także powstało kilka ciekawych tytułów, np. programiści z Gdańska (!) powołali do życia CYTADELĘ. Możliwości Amigi (nawet tej 1200) były nieporównywalne mniejsze niż pecetów, więc gra ta w żadnej mierze nie może konkurować DOOMEM, ale już z WOLFEM wygrywa bez dwóch zdań i wypełnia lukę na rynku amigowym – mimo że co najmniej o 2 lata za późno. Jeszcze jednym tytułem na tę platformę był GLOOM. Trudno wystawić mu obiektywną ocenę, ale w myśl porzekadła „na bezrybiu i rak ryba" w SS dostał 90/80/95.



Oficjalną kontynuacją HERETICA był HEXEN, w którym na ekrany komputerów powracał niesamowity świat magii. Tytuł stał się nieobojętny graczom całego świata – magiczne przedmioty, rozbudowana fabuła, kilka postaci głównego bohatera i przede wszystkim ten klimat, niesamowita atmosfera przygody. To cały czas era DOOMA – siedząc nad HEXENEM do trzeciej nad ranem można doświadczyć niesamowitego lęku, jakiego próżno szukać w dzisiejszych produktach przemysłu komputerowej rozrywki. Do naśladowców DOOMA zalicza się też WITCHAVEN, jedna z pierwszych gier oferujących elementy RPG. Albo raczej ich posmak. Wykonanie raczej kiepskie. Wiele wpadek. Szczególnie raziły niedociągnięcia graficzne. Powoli przygasa świeczka zapalona przez id. Tylko że na nowe pomysły przyszło jeszcze trochę poczekać.

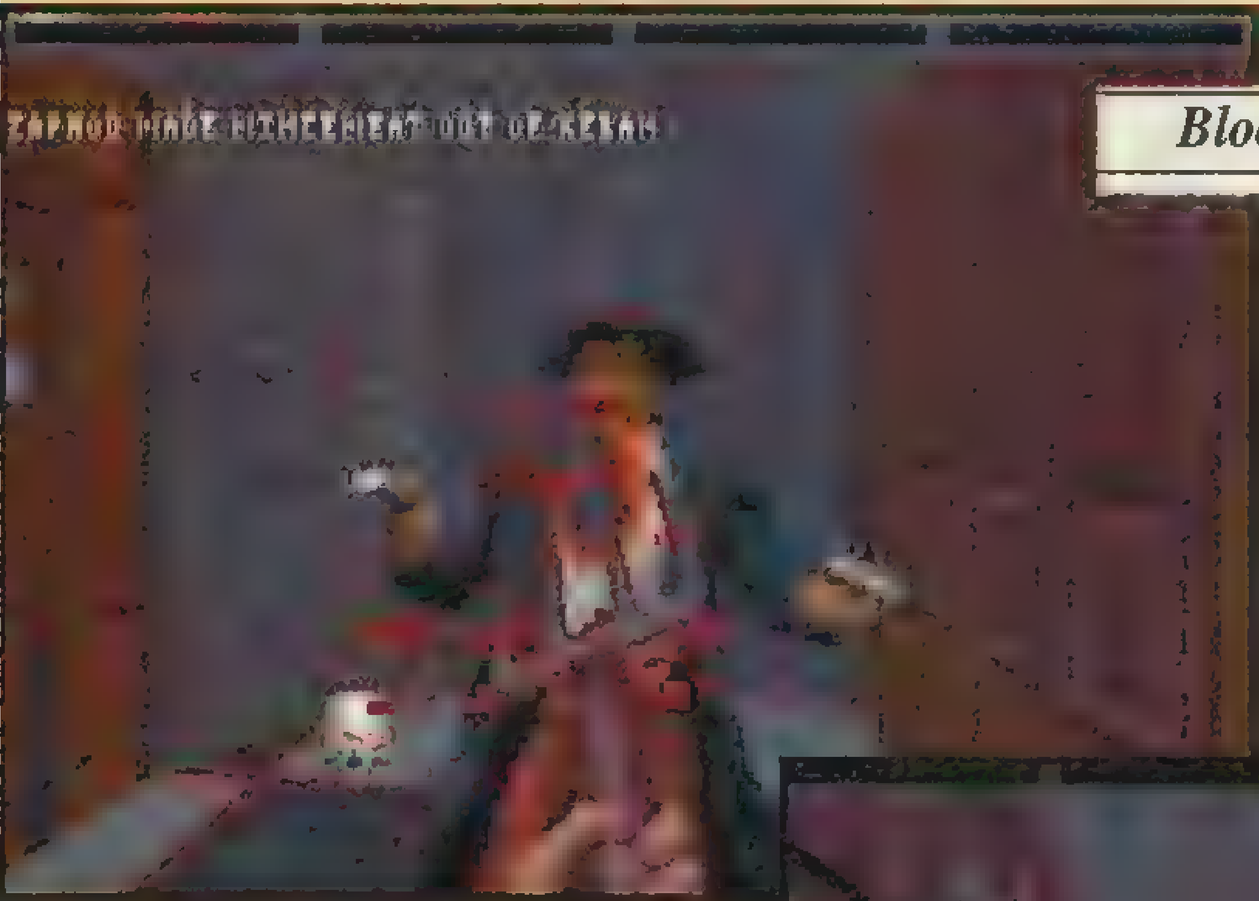
Dowodem, że chłopaki z Bethesda naprawdę lubią filmy Camerona, był FUTURE SHOCK – kolejny TERMINATOR, o niesamowitej, postnuklearnej atmosferze. Opierał się na zdarzeniach z tytułowego filmu podobnie jak TEKWAR. O ile jednak FUTURE SHOCK był naprawdę genialny i w specyficzny sposób podchodził do tematu, o tyle TEKWAR to całkowity niewypał.

Rok później Apogee znów uderzyło. DUKE NUKEM 3D natychmiast stał się najpopularniejszą grą FPP. Wyśmienity klimat, przywodzący na myśl amerykańskie kino sensacyjne, maksymalna dawka humoru w wypowiedziach i gestach herosa Duke'a. Ściekająca ze ścian krew i czerwone ślady po rozdeptaniu „świnio-glin" wywoływały zachwyt graczy. Grafika, choć 2D, wyświetlana była w 800x600 z mnóstwem kolorów i została doceniona przez każdego posiadacza 486. Po prostu genialne!



Duke Nukem 3D – Apogee – 1996

BREATHLESS to tytuł gry, której chyba nikt nie pamięta. Najlepsza strzelanina FPP, jaka ukazała się na Amigę, wycisnęła z tej maszynki ostatnie soki. Dru-





Blood – GT Interactive – 1997



ga część DESCENTA nie wzbudziła tak dużego zachwytu, jak pierwowzór. Zauważalne różnice były takie same jak między WOLFEM 3D i SPEAR OF DESTINY lub poszczególnymi częściami DOOMA. Czyli prawie żadne. Kolejnym atakiem na wielbicieli magii i miecza był WITCHAVEN 2. Nawet nie warto o nim wspominać, ale też trudno pominąć.

Rewolucja

Połowa roku 1996 to czas, kiedy id Software po raz kolejny wstrząsnęło całym światem. Całkowicie trójwymiarowy QUAKE. Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Legenda, która chyba nigdy nie umrze. Cztery epizody świetnej zabawy były tylko wstępem przed grą sieciową. Coraz częściej wybierano opcję multiplayer. Silnik „Kwaka" pozwalał tworzyć własne poziomy, tekstury, modyfikacje czy nawet całkowite konwersje, które niczym nie przypominały oryginału. Szaro–brązowe odcienie stały się zmorą DUKE'A. Pierwszy konflikt to właśnie wojna DUKE NUKEM 3D vs. QUAKE. Każdy ma rację. Nie da się ukryć, że QUAKE zrewolucjonizował rynek i konkurencja została daleko w tyle. POWER SLAVE (akcja w Egipcie), ALIEN TRILOGY (fabułą oparta na filmie) oraz TERMINATOR: SKYNET niczym nie wyróżniały się z tłumu. No, może intrygujący był przenoszący nas na Dziki Zachód OUTLAWS. Nawet połączenie RPG z FPP pod postacią STRIFE nie spełniało oczekiwań graczy. Nawet w rok po wydaniu QUAKE'A ukazywały się gry będące mniej lub bardziej wierną kopią DOOMA, zwłaszcza jeśli chodzi o grafikę. Najciekawszy był REDNECK RAMPAGE – najbardziej przypominał DUKE'A i dzięki swej dozie czarnego humoru stał się ciekawą ofertą.





Najbardziej oryginalnym tworem okazało się dzieło GT Interactive. BLOOD budził szaleńcze instynkty u graczy i zdobył sobie grono miłośników. Laleczki voodoo, palniki wszelakiej maści, karabinki, strzelby i inny ekwipunek. Opcja zapisu stanu gry cieszyła się wzięciem. W międzyczasie – dwa dodatki do QUAKE'A, raczej kiepskie.

Kolejny duży rozdział dobiegał końca. Powoli było widać, że nie wystarczy sam pomysł, a liczy się także jego realizacja. Nadchodziła era pełnego 3D. W zapowiedziach wielkie tytuły: QUAKE 2, HALF LIFE czy DAIKATANA. Nie można zapomnieć o pierwszych akceleratorach graficznych – to właśnie one określiły drogę rozwoju całej elektronicznej rozrywki. Takie gry, jak: B L O O D, OUTLAWS czy POWER SLAVE, szybko znalazły miejsce w lamusie. Każda z nich pozornie różniła się od siebie wieloma rzeczami, odmiennym arsenałem broni, przedziwnymi lokacjami itp. Niestety, ich silniki graficzne opierały się wciąż na dwuwymiarowych elementach (przeciwnicy, przedmioty; tzw. „sprite'y"). Rozkwit Internetu przyczynił się do rozpowszechnienia najlepszej gry multiplayer – QUAKE cały czas był na topie, a dzięki powstającym co chwila kolejnym modyfikacjom podstawowego deathmatchu (CTF itp.) dzieło id Software odniosło taki sam sukces, o ile nie większy, jaki DOOM przed kilku laty. Pierwszym poważnym jego „konkurentem" mógł być dopiero kolejny tytuł panów z Teksasu.

Koniec roku 1997 będzie początkiem trzeciej i ostatniej części niniejszego artykułu. A do niego dołączymy niespodziankę.

Valpurgius



Outlaws – Virgin Interactive (UK) – 1997



Redneck Rampage – Interplay – 1997



Mumia

Mumia to nie tylko zabandażowana postać, która stęchlizną cuchnie na kilometr. Okazuje się, że te wiekowe istoty mogą też wyglądać zupełnie tak jak wyjątkowo urodziwi ludzie, żyć wśród nas i bawić się nami. A my nie mamy pojęcia z kim kładziemy się do łóżka:)

W poprzednim numerze Sikreta aż się roiło od wampirów. Wielbiciele gier fabularnych na pewno mają już tak pobudzoną wyobraźnię, że teraz sesje będą długie i mrożące krew w żyłach. Pragnących dodatkowej „pożywki", odsyłam do serii podręczników gry Wampir Maskarada. Dzisiejszy artykuł poświęcę na przypomnienie Wam, iż wampir nie jest jedynym nieumarłym, jaki może pojawić się wśród nas. Wszak nie można zapominać o mumiach.

Mumie są wśród nas

Tak to prawda! Tylko nie należy mylić ich z zakonserwowanymi zwłokami, jakie można znaleźć w Egipcie (i Moskwie, hehe!). „Żyjące" mumie mieszkają obok nas, a my nie jesteśmy w stanie tego dostrzec, gdyż wyglądają i zachowują się zupełnie jak normalni ludzie. Zostały przywrócone do życia dzięki „wielkiemu rytuałowi", zwanemu też „rytuałem odrodzenia" lub „zaklęciem życia". Początkowo był on odprawiany tylko przez najwyższych kapłanów Egiptu i na polecenie samego Horusa. Z czasem jednak sekret ten poznało wiele osób i dziś mumie powoływane są do życia na całym świecie. (Daje to graczom duże pole do popisu przy tworzeniu postaci. Oczywiście, najstarsze mumie będą wywodziły się właśnie z Doliny Nilu, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by grać „dzieciakiem", który jako człowiek był aktorem, gangsterem czy zbrodniarzem wojennym. Ja np. gram jako mumia Adolf.)

Egzystencja nieumarłych

Mumie – podobnie jak wampiry – są nieśmiertelne. To znaczy, nie umrą ze starości, ale zgładzenie ich jest, oczywiście, możliwe. Choć trzeba przyznać, że bardzo trudne. Sposobów jest kilka, co prawda nie są one tak efektowne jak te wymagające użycia osikowego kołka, ale równie tajemnicze. Można np. użyć zaklęcia „zapomnienie imienia", które duszę nieumarłego praktycznie wymaże z rzeczywistości.

Życie mumii jest bardzo trudne. Podobnie jak wampiry, muszą one cały czas nad sobą pracować. Co prawda, nie dręczy ich żądza krwi, ale za to prześladuje skleroza – jeszcze gorsza przypadłość. Trzymając się na uboczu i nie atakując ludzi, są też mniej narażone na agresję. Żyją (a właściwie nie żyją – istnieją) całe tysiąclecia i ich największym problemem jest pamiętanie początków swojego istnienia, a tym samym zachowanie swojej natury. Wydaje Ci się to głupie? To przypomnij sobie czasy przedszkolne (nie dotyczy 7–latków, którym ten artykuł czyta mamusia – Wy cofnijcie się do żłobka:).

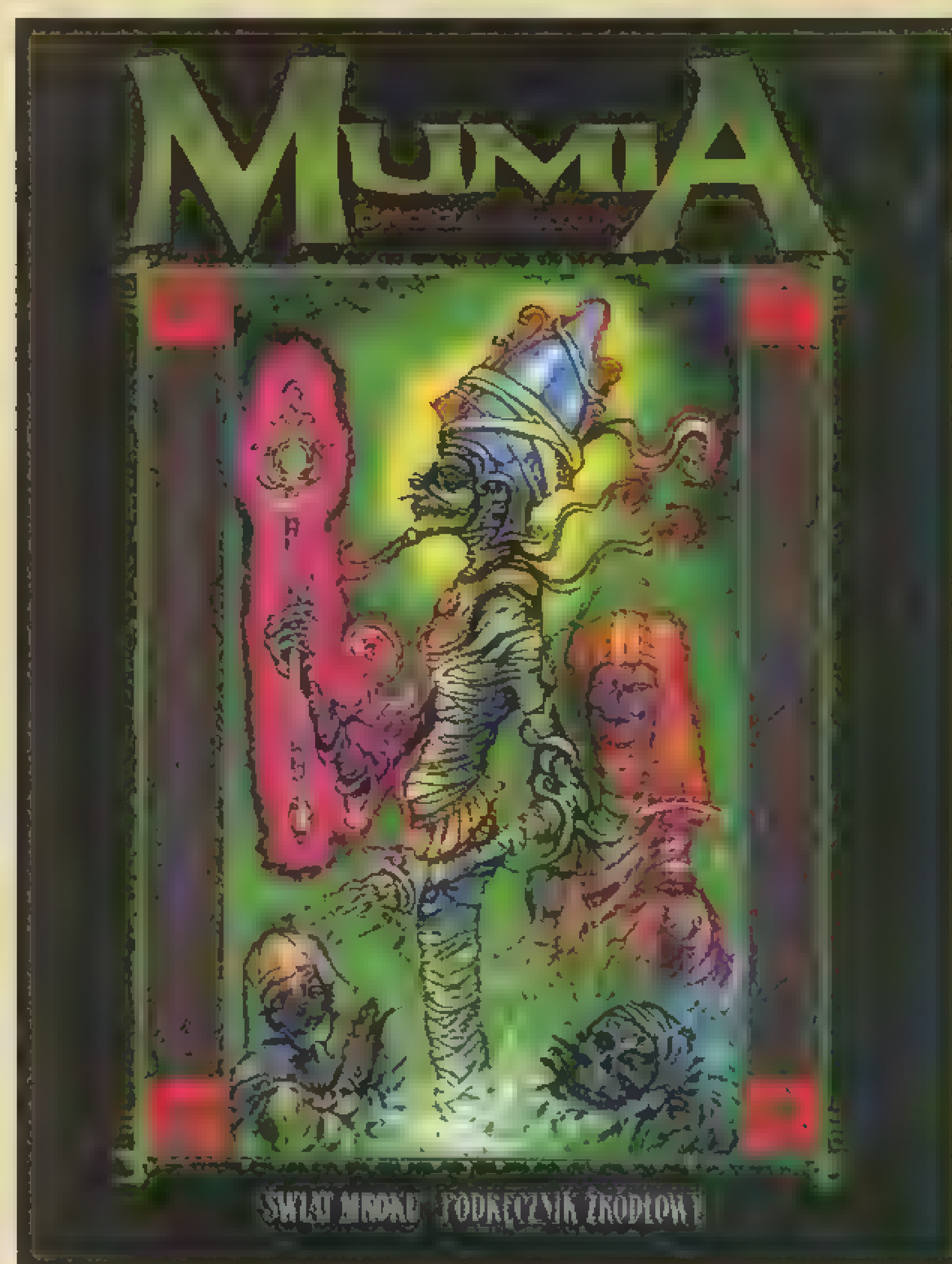
Mumie mają bardzo różnorodne postacie. Jako ludzie mogą wykonywać przeróżne zawody: od płatnego mordercy począwszy, a na magiku i kapłanie skończywszy. Po pierwszej śmierci – gdy są już nieśmiertelni – mają już zwykle inne zadania, postawione przez odprawiających rytuał. Stają się szpiegami, żołnierzami itp., ale nie zapominają swych zdolności i wykorzystują je nadal.





Prahistoria Egiptu

Wszystkich, których udało mi się zaciekawić, odsyłam do polskojęzycznego podręcznika „Mumia: Druga Edycja", dystrybuowanego przez wydawnictwo ISA. Znajdziecie w nim wszystkie niezbędne do rozpoczęcia zabawy informacje i dużo, dużo więcej. Na uwagę zasługuje przede wszystkim pokaźny zbiór zaklęć, amuletów i eliksirów oraz doskonałe teksty opisujące wierzenia Egipcjan. Pomimo że to tylko gra, to można się tu naprawdę wiele dowiedzieć o starożytnych mieszkańcach doliny Nilu. Podręcznik jest bardzo mroczny (podobnie jak i sama rozgrywka). I nie chodzi mi tylko o tekst. Również zamieszczone ilustracje przedstawiają scenki i postacie, których widok mrozi krew w żyłach.



Mumia: Druga Edycja to świetna gra. Jednak sięgając po nią, musisz mieć świadomość, że w jej tekstach aż roi się od wyrażeń i zwrotów brzmiących obco nawet dla doświadczonego RPG–owca. A jej świat, wzorowany na wierzeniach starożytnych Egipcjan, jest zupełnie inny od tego, jaki znasz. Gra jest więc idealna dla tych, którzy znudzili się już nieco rolplejowymi standardami. Początkujący mogą się jednak czuć nieco zagubieni.

Ator

Ilustracje: © ISA Sp. z o.o.

Materiały do recenzji dostarczył polski dystrybutor produktu – firma ISA sp. z o.o. Podobnie jak materiały do tekstu o grze Wampir Maskarada.

Sklepy, które pomagają nam tworzyć ten dział: „Strefa 51" – północna galeria Dworca Centralnego, paw. 26. „Morion" – ul. Powstańców Śląskich 124 paw. 155 CHU Bemowo Praskie Centrum Hobbystyczne – „Schron" ul. Grochowska 354 Warszawa

MAGIC
The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ BITWĘ UMYSŁÓW...



Zestaw wprowadzający zawiera:
2 talie po 30 kart oraz 112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

Pytaj w Salonach

EMPiK in medio RELAY

oraz w księgarniach i sklepach branżowych

Sprzedaż wysyłkowa: (0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

Zapraszamy do odwiedzenia www.isa.pl





Tips & Tricks

BALDUR'S GATE 2

(dokończenie z SS'89)

Pergaminy: SCRL02 – Spell Scroll; SCRL03 – Protection from Acid; SCRL04 – Protection from Cold; SCRL05 – Protection from Electricity; SCRL06 – Protection from Fire; SCRL07 – Protection from Magic; SCRL08 – Protection from Poison; SCRL09 – Protection from Undead; SCRL10 – Cursed Scroll of Weakness; SCRL11 – Cursed Scroll of Clumsiness; SCRL12 – Cursed Scroll of Foolishness; SCRL13 – Cursed Scroll of Ugliness; SCRL14 – Cursed Scroll of Summon Monster; SCRL15 – Protection from Petrification; SCRL16 – Cursed Scroll of Petrification; SCRL17 – Cursed Scroll of Ailment; SCRL18 – Cursed Scroll of Stupidity; SCRL1B – Agannazar's Scorcher; SCRL1C – Ghoul Touch; SCRL1D – Clairvoyance; SCRL1E – Dispel Magic; SCRL1F – Flame Arrow; SCRL1G – Fireball; SCRL1H – Haste; SCRL1I – Hold Person; SCRL1J – Invisibility 10' radius; SCRL1K – Lightning Bolt; SCRL1L – Monster Summoning I; SCRL1M – Non–Detection; SCRL1N – Protection from Normal Missiles; SCRL1O – Slow; SCRL1P – Skull Trap; SCRL1Q – Vampiric Touch; SCRL1S – Dire Charm; SCRL1T – Ghost Armor; SCRL1U – Confusion; SCRL1V – Stoneskin; SCRL1W – Fireshield (Blue); SCRL1X – Ice Storm; SCRL1Y – Improved Invisibility; SCRL1Z – Minor Globe of Invulnerability; SCRL2A – Monster Summoning II; SCRL2B – Stoneskin; SCRL2D – Animate Dead; SCRL2E – Cloudkill; SCRL2F – Cone of Cold; SCRL2G – Monster Summoning III; SCRL2H – Shadow Door; SCRL2I–SCRL3F – Letters; SCRL3G – Vocalize; SCRL3H – Protection from Evil; SCRL3I – Letter; SCRL3Z – Letter; SCRL56 – Cure Serious Wounds; SCRL58 – Free Action;

© WIZARDS OF THE COAST, INC.

SCRL59 – Neutralize Poison; SCRL5A – Mental Domination; SCRL5B – Defensive Harmony; SCRL5C – Protection from Lightning; SCRL5D – Protection from Evil 10' radius; SCRL5E – Champion's Strength; SCRL5F – Chaotic Commands; SCRL5G – Remove Curse; SCRL5H – Emotion; SCRL5I, SCRL5W – Greater Malison; SCRL5J – Otiluke's Resilient Sphere; SCRL5K – Spirit Armor; SCRL5L – Polymorph Other; SCRL5M – Polymorph Self; SCRL5N – Domination; SCRL5O – Hold Monster; SCRL5P – Chaos; SCRL5Q – Feeblemind; SCRL5T – Protection from Electricity; SCRL5U – Reflected Image; SCRL5Z – Fireball; SCRL61 – Cure Critical Wounds; SCRL62 – Flame Strike; SCRL63 – Raise Dead; SCRL66 – Grease; SCRL67 – Armor; SCRL68 – Burning Hands; SCRL69 – Charm Person; SCRL6D – Find Familiar; SCRL6E – Power Word, Sleep; SCRL6F – Ray of Enfeeblement; SCRL6G – Minor Spell Deflection; SCRL6H – Protection from Fire; SCRL6I – Protection from Cold; SCRL6J – Spell Thrust; SCRL6K – Detect Illusion; SCRL6L – Hold Undead; SCRL6M – Enchanted Weapon; SCRL6N – Fireshield (Red); SCRL6O – Secret Word; SCRL6P – Minor Sequencer; SCRL6Q – Teleport Field; SCRL6R – Spider Spawn; SCRL6S – Spell Immunity; SCRL6T – Protection from Normal Weapons; SCRL6U – Breach; SCRL6V – Lower Resistance; SCRL6W – Oracle; SCRL6X – Conjure Lesser Fire Elemental; SCRL6Y – Protection from Acid; SCRL6Z – Phantom Blade; SCRL70 – Color Spray; SCRL71 – Blindness; SCRL72 – Friends; SCRL73 – Protection from Petrification; SCRL75 – Identify; SCRL76 – Infravision; SCRL77 – Magic Missile; SCRL78 – Protection from Evil; SCRL79 – Shield; SCRL7B – Conjure Lesser Air Elemental; SCRL7C – Conjure Lesser Earth Elemental; SCRL7D – Minor Spell Turning; SCRL7E – Invisible Stalker; SCRL7F – Globe of Invulnerability; SCRL7G – Tenser's Transformation; SCRL7H – Flesh to Stone; SCRL7I – Death Spell; SCRL7J – Protection from Magic; SCRL7K – Mislead; SCRL7L – Pierce Magic; SCRL7M – True Sight; SCRL7O – Protection from Magical Weapons; SCRL7P – Power Word, Silence; SCRL7Q – Improved Haste; SCRL7R – Death Fog; SCRL7S – Chain Lightning; SCRL7T – Disintegrate; SCRL7U – Contingency; SCRL7V – Spell Deflection; SCRL7W – Wyvern Call; SCRL7X – Conjure Fire Elemental; SCRL7Y – Conjure Air Elemental; SCRL7Z – Conjure Earth Elemental; SCRL80 – Shocking Grasp; SCRL81 – Sleep; SCRL82 – Chill Touch; SCRL83 – Chromatic Orb; SCRL84 – Larloch's Minor Drain; SCRL85 – Blur; SCRL86 – Detect Evil; SCRL87 – Detect Invisibility; SCRL89 – Horror; SCRL8A – Carrion Summons; SCRL8B – Summon Nishruu; SCRL8C – Stone to Flesh; SCRL8D – Spell Turning; SCRL8E – Protection from the Elements; SCRL8F – Project Image; SCRL8G – Ruby Ray of Reversal; SCRL8H – Khelben's Warding Whip; SCRL8I – Cacofiend; SCRL8J – Mantle; SCRL8L – Spell Sequencer; SCRL8M – Sphere of Chaos; SCRL8N – Delayed Blast Fireball; SCRL8O – Finger of Death; SCRL8P – Prismatic Spray; SCRL8Q – Power Word, Stun; SCRL8R – Mordenkainen's Sword; SCRL8S – Summon Efreeti; SCRL8T – Summon Djinni; SCRL8U – Summon Hakeashar; SCRL8V – Control Undead; SCRL8W – Mass Invisibility; SCRL8X – Spell Shield; SCRL8Y – Protection from Energy; SCRL8Z – Simulacrum; SCRL90 – Invisibility; SCRL91 – Knock; SCRL92 – Know Alignment; CRL93 – Luck; SCRL94 – Resist Fear; SCRL95 – Melf's Acid Arrow; SCRL96 – Mirror Image; SCRL97 – Stinking Cloud; SCRL98 – Strength; SCRL99 – Web; SCRL9A – Pierce Shield; SCRL9B – Summon Fiend; SCRL9C – Improved Mantle; SCRL9D – Spell Trigger; SCRL9E – Incendiary Cloud; SCRL9F – Symbol, Fear; SCRL9G – Abi–Dalzim's Horrid Wilting; SCRL9H – Maze; SCRL9J – Power Word, Blind; SCRL9L – Spell Trap; SCRL9M – Spellstrike; SCRL9N – Gate; SCRL9P – Absolute Immunity; SCRL9Q – Chain Contingency; SCRL9R – Time Stop; SCRL9S – Imprisonment; SCRL9T – Meteor Swarm; SCRL9U – Power Word, Kill; SCRL9V – Wail of the Banshee; SCRL9W – Energy Drain; SCRL9X – Black Blade of Disaster; SCRL9Y – Shapechange; SCRL9Z – Freedom; SCRLA1 – Wizard Eye; SCRLA2 – Deafness; SCRLA3 – Glitterdust; SCRLA4 – Limited Wish; SCRLA5 – Melf's Minute Meteors; SCRLA6 – Spook; SCRLA7 – Remove Magic; SCRLA8 – Contagion; SCRLAG – Scroll of Crom Faeyr; SCRLAI – Ray of Enfeeblement; SCRLAJ – Farsight; SCRLAK – Remove Curse; SCRLAL – Sunfire; SCRLAM, SCRLAO – Symbol, Death; SCRLAN – Symbol, Stun; SCRLPET – Stone to Flesh; SCRLZZ – Summon Cow.

Tarcze: SHLD01 – Small Shield; SHLD02 – Small Shield +1; SHLD03 – Medium Shield; SHLD04 – Medium Shield +1; SHLD05 – Large Shield; SHLD06 – Large Shield +1; SHLD07 – Large Shield +1, +4 vs Missiles; SHLD08 – Buckler; SHLD09 – Buckler; SHLD10 – Buckler; SHLD11 – Small Shield; SHLD12 – Small Shield; SHLD13 – Medium Shield; SHLD14 – Medium Shield; SHLD15 – Large Shield; SHLD16 – Large Shield; SHLD17 – Buckler +1; SHLD18 – Large Shield; SHLD19 – Large Shield +2; SHLD20 – Kiel's Buckler; SHLD21 – Dragon Scale Shield +2; SHLD22 – Sentinel +4; SHLD23 – Fortress Shield +3; SHLD24 – Reflection Shield +1; SHLD25 – Shield of Harmony +2; SHLD26 – Shield of the Lost +2; SHLD27 – Saving Grace +3; SHLD28 – Small Shield +2; SHLD29 – Medium Shield +2; SHLD30 – Large Shield +2; NPSHLD – Delryn Family Shield (Anomen).

Proce: SLNG01 – Sling; SLNG02 – Sling +1; SLNG03 – Sling +3; SLNG04 – Sling +2; SLNG05 – Sling +3: 'Arla's Dragonbane'; SLNG06 – Sling of Arvoreen +4; SLNG07 – Sling of Seeking +2.

Włócznie: SPER01 – Spear; SPER02 – Spear +1; SPER03 – Spear +3, Backbiter; SPER04 – Spear; SPER05 – Spear +2; SPER06 – Spear +3; SPER07 – Spear of the Unicorn +2; SPER08 – Spear +3, Impaler; SPER09 – Spear +1, Halcyon; SPER10 – Spear of Withering +4.

Laski: STAF01 – Quarterstaff, STAF02 – Quarterstaff +1, STAF03 – Quarterstaff, STAF04 – Quarterstaff, STAF05 – Staff of Striking, STAF06 – Staff Mace, STAF07 – Staff Spear +2, STAF08 – Quarterstaff +3, STAF09 – Staff of Command, STAF10 – Staff of Curing, STAF11 – Staff of the Magi, STAF12 – Staff of Power, STAF13 – Staff of Thunder and Lightning +2, STAF14 – Staff of the Woodlands +4, STAF15 – Staff of Air +2 (looks like a machinegun), STAF16 – Staff of Earth +2, STAF17 – Staff of Fire +2, STAF18 – Quarter Staff +2, STAF19 – Cleric's Staff +3, STAF20 – Staff of Rynn +4, NPSTAF – Staff of the High Forest (Cernd).

Miecze jednoręczne: SW1H01 – Bastard Sword; SW1H02 – Bastard Sword +1; SW1H03 – Bastard Sword +1, +3 vs. Shapeshifters; SW1H04 – Long Sword; SW1H05 – Long Sword +1; SW1H06 – Long Sword +2; SW1H07 – Short Sword; SW1H08 – Short Sword +1; SW1H09 – Short Sword +2; SW1H10 – Short Sword of Backstabbing; SW1H11 – Odd Flame Sword; SW1H12 – Hull's Long Sword; SW1H13 – Moonblade; SW1H14 – Short Sword +1; SW1H15 – Scimitar +3, Frostbrand; SW1H16 – Scimitar +5, Defender; SW1H17 – Perdue's Short Sword; SW1H18 – Sword of Balduran; SW1H19 – The Vampire's Revenge (cursed); SW1H20 – Scimitar; SW1H21 – Short Sword; SW1H22 – Scimitar +1; SW1H23 – Scimitar +2; SW1H24 – Long Sword +1, Flame Tongue; SW1H25 – Kundane +2: Sword of Quickness; SW1H26 – Ilbratha, Short Sword + 1; SW1H27 – Arbane's Sword +2; SW1H28 – Cutthroat +4; SW1H29 – Short Sword +2; SW1H30 – Scimitar of Speed +2: Belm; SW1H31 – Sunblade: Daystar; SW1H32 – Long Sword +2: Dragonslayer (Peridan); SW1H33 – Long Sword +2: Ras, The Dancing Blade; SW1H34 – Bastard Sword +1: Albruin;

SW1H35 – Adjatha the Drinker, Long Sword +2; SW1H36 – Namarra, Long Sword +2; SW1H37 – Taragarth the Bloodbrand, Bastard Sword +1; SW1H38 – Jhor the Bleeder, Bastard Sword +2; SW1H39 – Blade of Searing, Bastard Sword +3; SW1H40 – Blade of Roses, Long Sword +3; SW1H41 – Long Sword +2; ; SW1H42 – Bastard Sword +2; SW1H43 – Katana; SW1H44 – Katana +1; SW1H45 – Katana +2: Malakar; SW1H46 – Wakizashi; SW1H47 – Wakizashi +1; SW1H48 – Ninja–To; SW1H49 – Ninja–To +1; SW1H50 – Scimitar +1, Shazzellim; SW1H51 – Celestial Fury Katana +3; SW1H52 – Scimitar +3: 'Water's Edge'; SW1H53 – Sword of Flame +1; SW1H54 – Long Sword: The Equalizer; SW1H54A, SW1H54B, SW1H54C – Pieces of the Equalizer; SW1H55 – Katana +2; SW1H56 – Scimitar; NPSW01 – Sword of Arvoreen (Mazzy); NPSW02 – Katana +1 (Yoshimo); NPSW03 – Hallowed Redeemer +2 (Keldorn); NPSW04 – Corthala Family Blade +2 (Valygar); NPSW05 – Entropy (Haer'Dalis); NPSW06 – Chaos Blade (Haer'Dalis).

Miecze dwuręczne: SW2H01 – Two Handed Sword; SW2H02 – Two Handed Sword +1; SW2H03 – Two Handed Sword, Berserking; SW2H05 – Two Handed Sword (no image); SW2H06 – Spider's Bane; SW2H07 – Two Handed Sword +3; SW2H08 – Two Handed sword +2; SW2H09 – Two Handed Sword +4, Warblade; SW2H10 – Holy Avenger (Two Handed Sword +5); SW2H11 – Two Handed Sword +2; SW2H12 – Two Handed Sword: Flame of the North + 2; SW2H13 – Spider's Bane + 2; SW2H14 – Lilarcor (Sentient Sword); SW2H15 – Silver Sword (Vorpal Sword);



SW2H15A – Silver Hilt (piece of Vorpal Sword); SW2H16 – Sword of Chaos +2; SW2H99 – Cursed Berserking Sword +3; SW2HDEAT – Soul Reaver +4.

Przedmioty z PLANESCAPE: TORMENT: WA2AMU – Sensate Amulet; WA2DAK – Dak'kon's Zerth Blade; WA2HALB – Harmonium Halberd; WA2HARP – Harp of Pandemonium; WA2HELM – Vhailor's Helm; WA2PLAT – Plate of Balduran; WA2RING – Mercykiller Ring; WA2ROBE – Robe of Vecna; WA2S1H – Sword of Balduran; WA2SHIEL – Shield of Balduran.

Różdżki: WAND02 – Wand of Fear, WAND03 – Wand of Magic Missiles, WAND04 – Wand of Paralyzation, WAND05 – Wand of Fire, WAND06 – Wand of Frost, WAND07 – Wand of Lightning, WAND08 – Wand of Sleep, WAND09 – Wand of Polymorphing, WAND10 – Wand of Monster Summoning, WAND11 – Wand of the Heavens, WAND12 – Wand of Wonder, WAND13 – Wand of Cloudkill, WAND14 – Web Sack, WAND15 – Wand of Apprenti, WAND16 – Potion of Icedust.

Kusze: XBOW01 – Heavy Crossbow, XBOW02 – Heavy Crossbow +1, XBOW03 – Heavy Crossbow of Accuracy, XBOW04 – Light Crossbow, XBOW05 – Light Crossbow +1, XBOW06 – Light Crossbow of Speed, XBOW07 – Heavy Crossbow +2, XBOW08 – Giant Hair Crossbow +3, XBOW09 – Light Crossbow +2, XBOW10 – Necaradan's Crossbow +3, XBOW12 – Flasher Launcher, XBOW13 – Crossbow of Affliction +4, XBOW14 – Heavy Crossbow of Searing +1.

Przedmioty specjalne: C6LANTHO – The Lanthorn, MAGE01 – Ring of Invisibility, MAGE02 – Ring of Barkskin, MAGE03 – Ring of Mirror Image, MAGE04 – Pseudo Ring of Blur, MAGE05 – Pseudo Ring of Free Action, MAGE06 – Ring of Haste, MISC01 – Winter Wolf Pelt, MISC02 – Mirror, MISC03 – Small Box, MISC04 – Bassilus' Holy Symbol, MISC07 – Gold Piece, MISC12 – Ankheg Shell, MISC16 – Fire Agate Gem, MISC17 – Lynx Eye Gem, MISC18 – Sunstone Gem, MISC19 – Turquoise Gem, MISC1A – Bottle of Wine, MISC1B – Butter Knife of Balduran, MISC1C – Sea Charts, MISC1E – Evan's Body, MISC1F – Dradeel's Spell Book, MISC1G – Farthing's Dolly, MISC1H – Gong Mallet, MISC1I – Belladonna flowers, MISC1J – Glittering Beljuril Gemstone, MISC20 – Bloodstone Gem, MISC21 – Skydrop Gem, ISC22 – Andar Gem, MISC23 – Jasper Gem, MISC24 – Tchazar Gem, MISC25 – Zircon Gem, MISC26 – Iol Gem, MISC27 – Moonstone Gem, MISC28 – Waterstar Gem, MISC29 – Ziose Gem, MISC2A – Doppelganger Wardstone, MISC2B – Level 1 Exit Wardstone, MISC2C – Islanne Wardstone, MISC2D – Kiel Wardstone, MISC2E – Fuernebol Wardstone, MISC2F – Teleportation Wardstone, MISC2G – Level 2 Exit Wardstone, MISC2I – Wardstone Forgery, MISC2K – Compass Wardstone, MISC2L – Bone Wardstone, MISC2M – Dwarven Rune 1 Wardstone, MISC2N – Dwarven Rune 2 Wardstone, MISC2O – Lock of hair from Kirinhale, MISC2P – Harp, MISC30 – Chrysoberyl Gem, MISC31 – Star Diopside Gem, MISC32 – Shandon Gem, MISC33 – Aquamarine Gem, MISC34 – Garnet Gem, MISC35 – Horn Coral Gem, MISC36 – Pearl, MISC37 – Sphene Gem, MISC38 – Black Opal, MISC39 – Water Opal, MISC3A – Book of Infinite Spells (Fireball), MISC3A1 – Book of Infinite Spells (Invisibility), MISC3A2 – Book of Infinite Spells (Protection from Evil), MISC3A3 – Book of Infinite Spells (True Seeing), MISC3A4 – Book of Infinite Spells (Farsight), MISC3A5 – Book of Infinite Spells (Spell Turning), MISC3A6 – Book of Infinite Spells (Wyvern Call), MISC3A7 – Book of Infinite Spells (Stinking Cloud), MISC3A8 – Book of Infinite Spells (Lightning Bolt), MISC3A9 – Book of Infinite Spells (Burning Hands), MISC3C – Efreeti Bottle, MISC3D – Golden Lion Figurine, MISC3E – Black Spider Figurine, MISC3F – Jade Hound, MISC3H – Horn of Blasting, MISC3I – Silver Horn of Valhalla, MISC3J – Bronze Horn of Valhalla, MISC3K – Iron Horn of Valhalla, MISC3L – Horn of Silence, MISC3M – Harp of Discord, MISC3N – Azlaer's Harp, MISC3O – Methild's Harp, MISC3P – Glasses of Identification, MISC40 – Moonbar Gem, MISC41 – Star Sapphire, MISC42 – Diamond, MISC43 – Emerald, MISC44 – Kings Tears, MISC45 – Rogue Stone, MISC47 – Golden Pantaloons, MISC48 – Idol, MISC49 – Melicamp the Chicken, MISC4A – Activation Stone, MISC4B – Jail Cell Key (Jaheira), MISC4C – Air Elemental Statue, MISC4D – The Genie's Flask, MISC4E – Energy Cells, MISC4G – Portal Key, MISC4H – Wand of Fire Key, MISC4I – Wand of Frost Key, MISC4J – Wand of Summoning Key, MISC4K – Wand of Lightning Key, MISC4L – Wand of Cloudkill Key, MISC4M – Wand of Missiles Key, MISC4N – Acorns, MISC4O – Sewage Golem Key, MISC4P – Key to Frennedan's Room, MISC4Q – The Ogre's Sword, MISC4R – Haegan's Key, MISC4S – Key to Shadow Thieves Cellar (Gaelan's Key), MISC4T – Letter of Transfer, MISC4U – Embarl's Dagger, MISC4V – Mae'Var's Letter, MISC4W – Edwin's Documents, MISC4X – Statuette of Lathander, MISC4Y – Necklace of Talos, MISC4Z – Beastmaster Key, MISC50 – Skull, MISC51 – Lock of Nymph's Hair, MISC52 – Wyvern Head, MISC53 – Bowl of Water Elemental Control, MISC54 – Child's Body, MISC55 – Duke Eltan's Body, MISC56



– Broken Weapon, MISC57 – Broken Shield, MISC58 – Broken Armor, MISC59 – Broken Miscellaneous, MISC5A – Rift Device Part, MISC5B – Rift Device Part 2, MISC5C – Rift Device, MISC5D – Harper Bird, MISC5E – Harper Amulet, MISC5F – Renfeld's Body, MISC5G – Exotic Hide, MISC5H – Guril Berries, MISC5I – Am–si's Key, MISC5J – Writ of Innocence, MISC5K – Illithium Ore (200 pounds), MISC5L – Littleman The Stuffed Bear, MISC5M – Inspector's Body, MISC5N – Piece of Red Cloth, MISC5O – Silver Pantaloons, MISC5P – Ransom Note, MISC5Q – Blood of Quallo's Friend, MISC5R – The Lover's Ring, MISC5S – Hand, MISC5T – Shaman's Staff, MISC5U – Montaron's Body, MISC5V – Lock of Jaheira's Hair, MISC5W – Keepsake Locket, MISC5X – Harper Pin, MISC5Y – Jaheira's Note, MISC5Z – Rift Device (used), MISC60 – Spider Body, MISC61 – Bottle of Wine, MISC62 – Dead Cat, MISC63 – Chew Toy, MISC64 – Telescope, MISC65 – Brage's Body, MISC66 – Farmer Brun's son (DEAD), MISC67 – Brun's Dead Son, MISC68 – Abela the Nymph, MISC69 – Helshara's Artifact Fragment, MISC6A – Tanner's Letter, MISC6B – Dennis' Mother's Gong, MISC6C – Guril Berries, MISC6D – Solik Berries, MISC6E – Oak Bark, MISC6F – Quataris' Confession, MISC6G – Bust of Sune, MISC6H – Mekrath's Mirror, MISC6I – Anarg's Cup, MISC6J – Golem Head, MISC6K – Golem Arm, MISC6L – Golem Brain, MISC6M – Demon Heart, MISC6N – Sun Gem, MISC6O – Sun Gem, MISC6P – Shadow Dragon Wardstone, MISC6Q – Amuana's Bones, MISC6R – Note to Order, MISC6S – Chunk of Illithium Alloy, MISC6T – Planar Stone, MISC6U – Firkraag's Challenge, MISC6V – Smuggled Shipment, MISC6W – Wooden Stake, MISC6X – Portal Gem, MISC6Y – Mimic's Blood, MISC6Z – Beljuril, MISC70 – Delorna's Statue, MISC71 – Delorna's Spellbook, MISC72 – The Claw of Kazgaroth, MISC73 – The Horn of Kazgaroth, MISC74 – The Candle, MISC75 – Dagger of Venom, MISC76 – The Dream Potion, MISC77 – Skull of Kereph, MISC78 – Invitation, MISC79 – Female Body, MISC7A – Chicken, MISC7B – Chicken, MISC7C – Contact's Note, MISC7D – Barl's Antidote, MISC7E – Fairy Dust, MISC7F – Ti'Vael's Head, MISC7G – Jaheira's note for (CHARNAME), MISC7H – Umar Witch Project Journal, MISC7I – Chaos Tome, MISC7J – Wand of Activation, MISC7K – Head of Cotirso, MISC7L – Valygar's Body, MISC7M – Corthala Tax Notice, MISC7N – Wand of Lightning, MISC7O – Note from Cragmoon, MISC7P – Tombelthen's Journal (first half), MISC7Q – Tombelthen's Journal (2nd half), MISC7R – Mithril Medallion, MISC7S – Lord Tombelthen's Note, MISC7T – Moon Dog Figurine, MISC7U – Dog Stew, MISC7V – Dog Meat, MISC7W – Lavok's Tome, MISC7X – Mastery Orb, MISC7Y – Thrall Collar, MISC7Z – Coal, MISC80 – Male Body, MISC82 – Ancient Armor, MISC83 – Key to River Plug, MISC84 – Boo, MISC85 – Mulahey's Holy Symbol, MISC86 – Bandit Scalp, MISC87 – Contaminated Iron, MISC88 – Rabbit's Foot, MISC89 – Edwin's Amulet, MISC8A – Note (for Shadow Thieves), MISC8B – Note (for Shadow Thieves 2), MISC8C – Morn Ritual, MISC8D – Noontide Ritual, MISC8E – Dusk Ritual, MISC8F – Playhouse Deed, MISC8G – Rune of Imprisonment, MISC8H – Blood of a Silver Dragon, MISC8I – Note from Imnesvale, MISC8J – Boots of the West (CHA +1), MISC8K – Ihtafeer's head, MISC8L – Mantle of Waukeen, MISC8M – Trademeet Tomb Key, MISC8N – Isaea's Financial Statements, MISC8O – Isaea's Signet Ring, MISC8P – Isaea's Slavery Document, MISC8Q – Rebel's Orb, MISC8R – Fake Rebel's Heart, MISC8S – Rebel's Heart, MISC8T – Cernd's Baby, MISC8U – Silver Blade (Vorpal Sword piece), MISC8V – Wardstone for Asylum, MISC8W – Opal Stone, MISC8X – Ruby Stone, MISC8Y – Sapphire Stone, MISC8Z – Kurtulmak's Crystal Shard, MISC90 – Chelak's Body, MISC91 – Grapes, MISC92 – Switch for engine, MISC93 – Odd looking key, MISC94 – Mallet head, MISC95 – Mallet handle, MISC96 – Peladon, MISC97 – De'Tranion's Baalor ale, MISC98 – Durlag's goblet, MISC99 – Cursed Plate mail armor (belt icon), MISC9A – The Hand of Dace, MISC9B – Vampire Stake, MISC9C – Lium's Journal of Malevolent Magicks, MISC9D – Giant Troll's Head, MISC9E – Minotaur Horn, MISC9F – Minotaur Horn 2, MISC9G – Pirate Horn, MISC9H – Neb's Head, MISC9I – First journal of Jon Irenicus, MISC9J – Second journal of Jon Irenicus, MISC9K – Third journal of Irenicus, MISC9L – Deed to the Windspear Hills, MISC9M – Pipe, MISC9N – Pendant, MISC9O – Staff, MISC9P – Helmet, MISC9Q – Scimitar, MISC9R – Light Gem, MISC9S – Mind Amplification Device, MISC9T – Dragon Eggs, MISC9U – Fake Dragon Eggs Phaere's), MISC9V – Fake Dragon Eggs (Solaufein), MISC9W – Drow Piwafwi Cloak (Solaufein's), MISC9X – Control Circlet, MISC9Y – Brine Potion, MISC9Z – Corrupted Tadpoles, MISCA1 – Gem, MISCA2 – Sulphurous Poison, MISCA3 – Book of Rituals, MISCA4 – Potion of Squirrel Change, MISCA5 – Stoneshape Scroll, MISCA6 – Patrol Leader's Helmet, MISCA7 – Kuo–Toan's Blood, MISCA8 – Eyestalk of an Elder Orb, MISCA9 – Star Medallion, MISCAA – Golden Circlet, MISCAB – Jar of Water, MISCAC – Sundial, MISCAD – Sun Medallion, MISCAE – Sword Medallion, MISCAF – The Gagged Man, MISCAG – Mirror, MISCAH – Hourglass, MISCAI – Worn Out Boots, MISCAJ – Grinning Skull, MISCAK – Warden's Note, MISCAL – Mithril Token, MISCAM – Galvena's Key, MISCAN – Galvena's Medallion, MISCAO – Mind Flayer Painting, MISCAP – Umberhulk Painting, MISCAQ – Troll Painting, MISCAR – Djinni Painting, MISCAS – Sleeping Draught, MISCAT – Mug of Ale, MISCAU – Elven Holy Water, MISCAV – Golden Skull, MISCAW – Golden Arm and Leg, MISCAX – Golden Leg, MISCAY – Golden Torso, MISCAZ – Beholder Eye, MISCB1 – Talisman of Rillifane, MISCB2 – Golden Goblet of Life, MISCB3 – Moonblade, MISCB4 – Tree of Life Nuts, MISCB5 – Tears of Bhaal, MISCB6 – Tears of Bhaal, MISCB7 – Tears of Bhaal, MISCB8 – Tears of Bhaal, MISCB9 – Tears of Bhaal, MISCBA – Tears of Bhaal, MISCBC – Blackrazor, Long Sword +3, MISCBD – Dog Bones, MISCBE – Gilded Rope, MISCBF – Jae'llat Wardstone, MISCBG – Lich's Tooth, MISCBH – Deirex's Gem, MISCBI – Magical Rope, MISCBJ – Qilue's Brain, MISCBK – Illithid Serum, MISCBL – Aerie's Body, MISCBM – Anomen's Body, MISCBN – Jaheira's Body, MISCBO – Viconia's Body, MISCBP – Bodhi's Black Heart, MISCBQ – Tree of Life Nuts (edible), MISCBR – Stone Harp, MISCBS – Stone Horn, MISCBT – Elven Priest Stone, MISCBU – Yoshimo's Heart, MISCBV – Elder Brain Blood, MISCBW – Sahuagin Scribe's Notes, MISCBX – Note (to Ployer), MISCBY – Tainted Dragon Eggs, MISCBZ – Tizzak's Journal, MISCCA – Demin's Note, MISCCC – Drow Note, NPMISC1 – Jansen Spectroscopes, NPMISC2 – Jansen Techno–Gloves. ■

www News

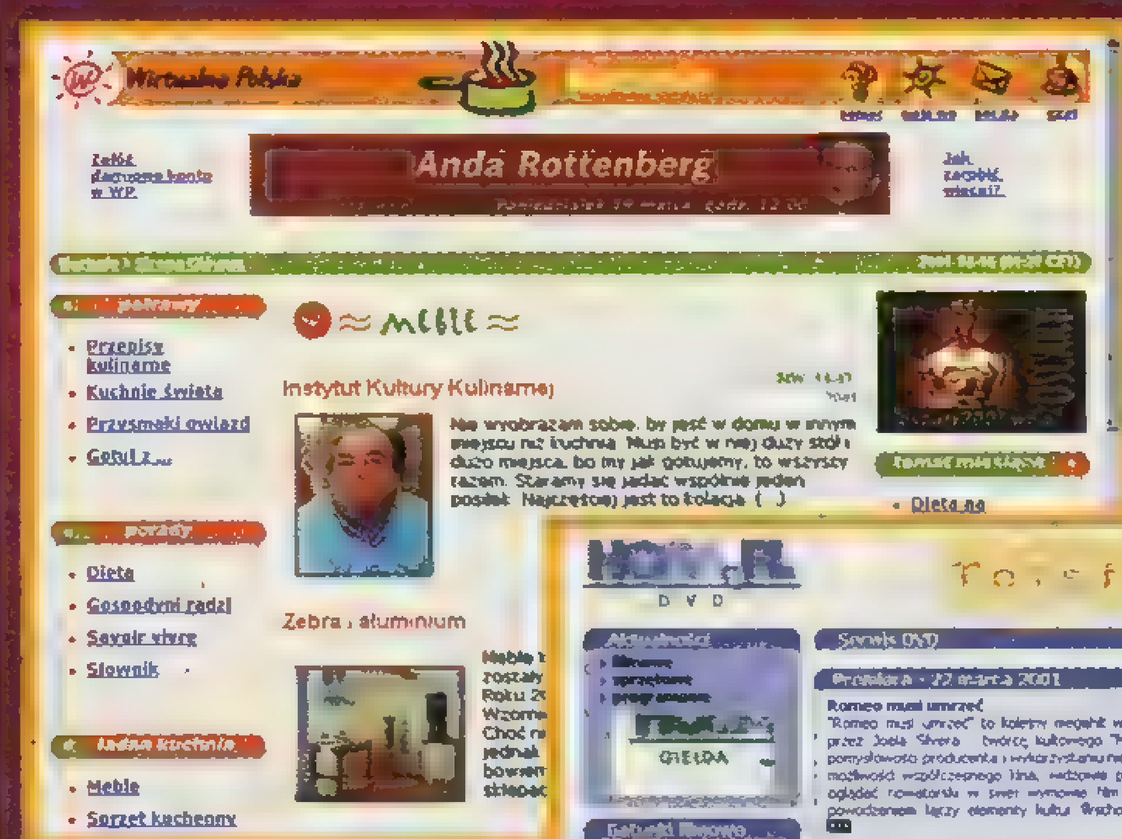
ZŁAMALI DVD

Keith Winstein i Marc Horowitz są autorami prostego programu, który łamie kod zabezpieczający filmy na DVD. Ci młodzi pasjonaci komputerów napisali go w ramach dwutygodniowego kursu edukacyjnego i mają nadzieję, że ich wyczyn nie zostanie potraktowany jako przestępstwo. Być może jednak wymiar sprawiedliwości będzie musiał zająć się tą sprawą, gdyż program został opublikowany w Internecie przez jednego z uczestników kursu. Ciekawe, że kod naruszający bezpieczeństwo dystrybucji filmów na DVD to tylko siedem krótkich linijek w Perlu..

NOWE SERWISY W PORTALACH www.wp.pl www.hoga.pl

W ostatnim czasie polskie portale uruchomiły kilka nowych serwisów tematycznych. Na Wirtualnej Polsce wystartowało Zdrowie.wp.pl, tj. medycyna w interaktywnej pigułce. Znajdziecie tutaj zestaw rzeczowych informacji, opracowanych z myślą o tych, którzy medycyną nie zajmują się zawodowo, lecz chcą po prostu zgłębić tajemnice swego organizmu i prowadzić – tak ostatnio modny – zdrowy tryb życia. Dla smakoszy WP uruchomiła wirtualną kuchnię. Kuchnia.wp.pl to serwis traktujący o tym, jak błyskawicznie przyrządzić danie z tego, co ma się akurat w lodówce, przepisy i porady dotyczące gotowania, informacje o zdrowym odżywianiu oraz zasadach savoir vivre'u przy stole. W tematy kulinariów wprowadza użytkowników znany kucharz i dziennikarz Robert Makłowicz.

Natomiast „portal przyszłości" Hoga.pl do swojego „menu" wprowadził serwis Software.Hoga.pl, poświęcony bezpłatnemu oprogramowaniu. Do dyspozycji odwiedzających autorzy oddali ponad 1000 różnych programów typu freeware i shareware, a także uaktualnienia i patche do programów komercyjnych. Wszystko zostało pogrupowane według tematyki (m.in.: narzędzia internetowe, multimedia, programy graficzne) oraz systemów operacyjnych, w jakich działają. Hoga przedstawiła też serwis DVD.Hoga.pl. Znajdziecie tam wszystkie informacje o filmach wydanych na tym nośniku, a także wiele nowości. Można porozmawiać na forum, zamieścić ogłoszenie czy zagłosować w interaktywnej liście przebojów. Oczywiście, nie brakuje też konkursów.



WANTED: OBCY

SETI wciąż nie przynosi dowodów na istnienie Obcych. W poszukiwaniach prowadzonych w ramach tego popularnego projektu biorą udział komputery milionów osób na całym świecie, dzięki czemu wydajność systemu obliczeniowego jest o wiele większa od tej, jaką dysponują najpotężniejsze superkomputery. Rośnie tym samym prawdopodobieństwo natrafienia na ślady odległych cywilizacji. W ostatnich miesiącach sieć SETI napotkała kilka problemów – zrywano światłowody, kradziono kable itp. Policja nigdy nie potrafiła złapać wandali. Może to Obcy nie mieli już cierpliwości czekać, aż komputer użytkownika SETI pozytywnie przeredaguje otrzymany zapis:)

FUZJE PRZYSZŁOŚCIĄ PORTALI

Analitycy przewidują, że za kilka lat fuzje portali internetowych z innymi mediami i firmami telekomunikacyjnymi staną się trendem obowiązującym na całym świecie. Wyróżniane mają być dwa modele fuzji strategicznych: portali z dostawcami Internetu lub portali z koncernami medialnymi. Jak wynika z badań, już wkrótce na szeroką skalę inwestycje w Internet rozpoczną stacje telewizyjne. Zaczną się też ich konsolidacje z portalami. W Polsce zrobiono już pierwszy krok w tym kierunku, kiedy to koncern medialny ITI zakupił portalową część firmy Optimusa SA, tj. Onet.pl, należący do tej pory do BRE Banku i Zbigniewa Jakubasa.

FUZJA GWIEZDNYCH IMPERIÓW starwars.4net.pl

Fanów „Gwiezdnych Wojen" zapewne ucieszy fakt, że jakiś czas temu połączyły się dwa największe polskie serwisy poświęcone tej sadze. Archiwum Star Wars i Old Mantell były w naszym kraju pierwszymi witrynami o tej tematyce. Przez ponad trzy lata istnienia obie zdobyły sobie uznanie wśród polskich internautów. W wyniku fuzji powstał niezależny serwis o nazwie Imperial City Online. Już na pierwszy rzut oka widać, że jego autorzy podeszli do sprawy bardzo poważnie. Częste aktualizacje, newsroom, sporo artykułów i materiałów multimedialnych – to główne zalety Imperial City Online.



MILIARD INTERNAUTÓW www.etforecasts.com

W roku 2000 liczba użytkowników Internetu przekroczyła 400 mln – podaje w raporcie firma Etforecasts. Jednocześnie z przeprowadzanych analiz wynika, że już w 2005 roku na świecie będzie ich około miliarda. Przewiduje się, że ponad połowa będzie korzystała z bezprzewodowego dostępu do Sieci. Najwięcej internautów przybędzie w Azji, Ameryce Południowej oraz Europie Wschodniej (przede wszystkim kraje byłego Związku Radzieckiego).

Zbigniew „B-Beck" Jankowski
b-beck@ssonline.com.pl

ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW • ciekawe WWW

www.stopklatka.pl

Świetny polski serwis o kinie. Wydarzenia branżowe, zapowiedzi, recenzje filmów, wywiady ze sławnymi aktorami i reżyserami. Może nie ma tu nowoczesnej oprawy, ale treść jest prezentowana w sposób przejrzysty, a materiały prezentują wysoki poziom merytoryczny.



bw.valhalla.pl

Serwis poświęcony grze BLACK & WHITE. Oferuje błyskawiczny dostęp do najciekawszych newsów, galerii, zapowiedzi i recenzji traktujących na ten temat. Valhalla jest internetowym patronem BLACK & WHITE, więc ma możliwość publikowania materiałów niedostępnych dla innych.



www.webhelp.pl

Doskonałe miejsce sieciowe, godne polecenia zarówno doświadczonym webmasterom, jak i początkującym czy średnio zaawansowanym twórcom stron WWW. Na uwagę zasługują kursy programowania, które przydadzą się przy konstruowaniu własnej witryny.



Oczywiście, żaden Mitnick nie będzie się pasjonował włamem do prywatnego peceta. Nie da się jednak ukryć, że niepohamowany rozwój stron poświęconych hackingowi lub jego gorszej, kryminalnej odmianie – crackingowi, sprawił, że dziś wielu nawet mało doświadczonych użytkowników Sieci jest w stanie spenetrować nam dysk domowego komputera i narazić bądź to na problemy, bądź przynajmniej na sporą dawkę nerwów. Co może przed tym uchronić? Firewale!

Zło z portów

Aby zrozumieć działanie „ognistych zapór", należy poznać nieco mechanizm działania Internetu. Zapewne znacie pojęcie TCP/IP. Zaimplementowanie tego protokołu w Windozie sprawia, że całe bogactwo Sieci staje przed nami otworem. Ale ma to też swoje negatywne cechy, gdyż ten mechanizm działa także w drugą stronę i od tej pory nasz domowy komputer jest narażony na hakerski atak przez jeden z 65 535 portów. W czasie korzystania z Netu różne aplikacje korzystają z różnych portów. Jednego używa przeglądarka (port 80), innego klient FTP (21), a jeszcze innego komunikatory pokroju ICQ czy IRC (np. 6999). Jak widać, mimo ogromnej liczby dostępnych portów komputera jego przeciętny użytkownik w praktyce korzysta z niewielu – masa zostaje wolnych. O istnieniu niektórych często nawet nie wiemy, a to przez nie właśnie ktoś obcy może komunikować się z naszym sprzętem.

Drugim pojęciem niezbędnym do zrozumienia mechanizmu sieciowych włamań jest numer IP – podstawa komunikacji internetowej. W zależności od tego, czy jesteśmy przyłączeni na stałe (np. za pomocą sieci telewizji kablowej lub SDI), czy łączymy się modemem, numer ten jest stały lub zmienny. W tym drugim wypadku chodzi oczywiście o TP SA. Serwer DHCP tego monopolisty przydziela nam numer IP, z którego korzystamy aż do rozłączenia się z Siecią – następne połączenie oznacza też automatycznie inny numer IP. Myliłby się jednak ten, kto pomyślałby, że chroni to od włamania. W rzeczywistości zmieniają się bowiem tylko ostatnie trzy cyfry – reszta pozostaje taka sama i dzięki skanowaniu Sieci wprawny haker w kilka, może kilkanaście minut spokojowo da radę atakowaną uprzednio przez siebie maszynę odszukać na nowo.

Skanowanie polega po pierwsze – na odnajdywaniu używanych numerów IP, a po drugie – na odszukiwaniu ukrytych pod tymi numerami portów, przez które można przeprowadzić atak. Przypuszczalnie numer, którego używasz bądź używałeś, był już niejednokrotnie poddawany takiemu skanowaniu. Nie wymaga to wcale wielkiego wysiłku, o ile tylko używa się odpowiednich narzędzi. Telekomunikacja Polska nie stosuje żadnych zabezpieczeń, toteż użytkownicy łączący się przez SDI i 0202122 powinni pomyśleć o jakimś firewallu. Trochę inaczej jest z abonentami kablówek. W momencie hakerskiego ataku są oni „schowani" za Native Adress Translation i zagrozić im może tylko ktoś znajdujący się wewnątrz ich sieci (np. spośród innych abonentów danej kablówki), co znacznie zawęża krąg podejrzanych.

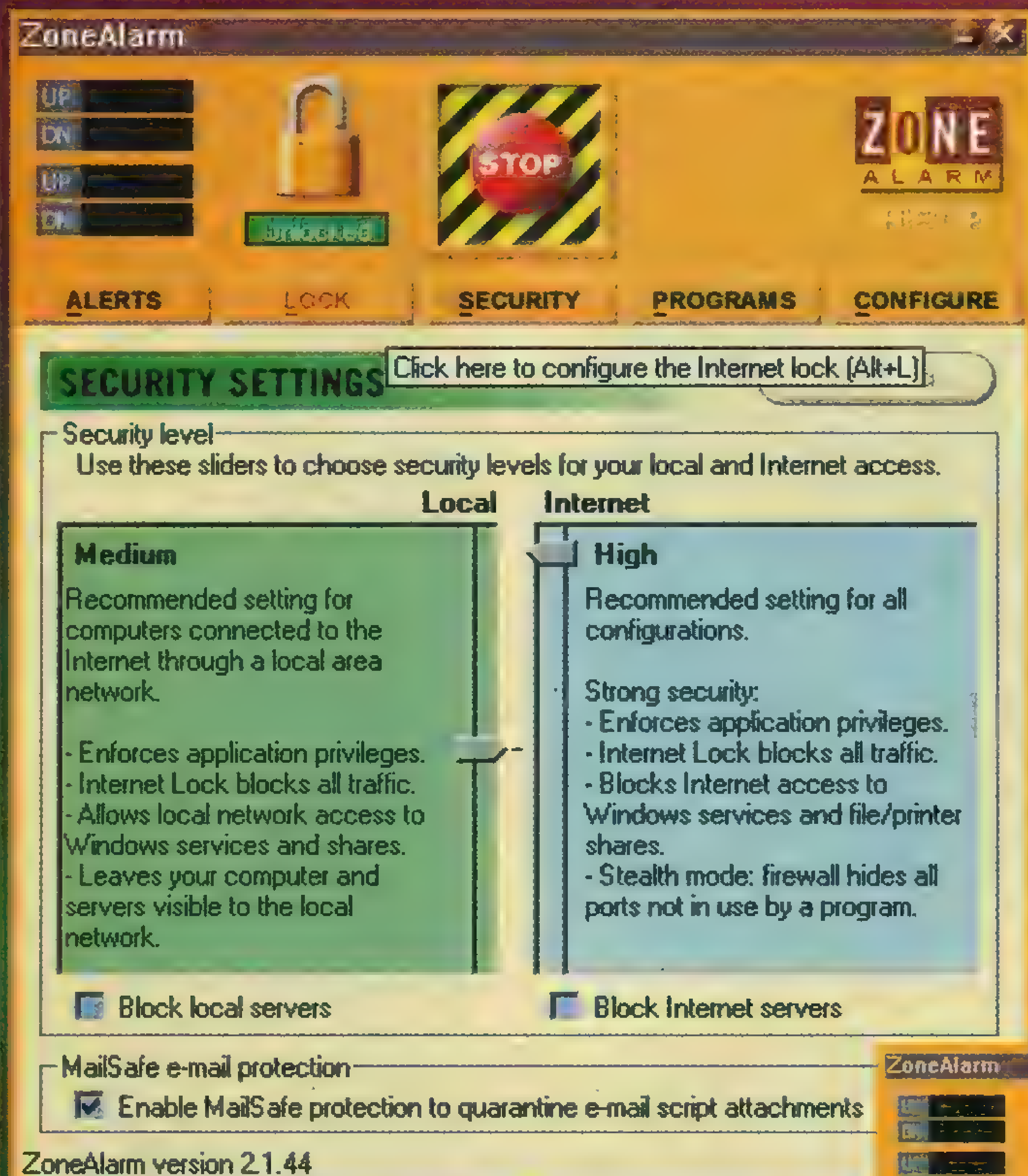
Na „Odyseusza"...

Kluczowym momentem każdego włamania jest zainstalowanie w atakowanym komputerze „konia trojańskiego". Dzięki temu małemu programikowi, który instaluje się na jednym porcie (względnie kilku), haker ma szansę uzyskania kontroli nad Twoim komputerem. Może wtedy odpalać aplikacje, jak również przeglądać zawartość lokalnych dysków twardych. A programy pokroju NetBus pozwalają mu na tak „niewinne" żarty jak np. sformatowanie dysku. Zapewniam, że nie ma nic bardziej hipnotyzującego, niż komputer, który wykonuje jakieś operacje bez naszej wiedzy – kierowany skądś zdalnie. Po odnalezieniu trojana w systemie możemy jednak napotkać niespodziewaną przeszkodę przy jego usuwaniu czy dezaktywacji. Otóż może to wymagać... podania odpowiedniego hasła! Na szczęście, takie sytuacje zdarzają się rzadko i zazwyczaj hasło nie jest potrzebne. Aby usunąć trojana, należy odszukać port, na którym zainstalowany jest ten kłopotliwy program. Służą do tego wyspecjalizowane programy, np. BOdetect.

Ściana ognia

Wiadomo, iż lepiej zapobiegać, niż później leczyć, dlatego by uniknąć nerwowych sytuacji, warto już zawczasu przygotować się na ataki domorosłych hakerów. Rozwiązaniem jest instalacja firewalla, którego główną cechą jest ograniczenie możliwości korzystania (transmisji) przez porty oraz określenie zakresu zastosowań, do jakich nasz system może być użyty. Program taki monitoruje porty i zamyka te, z których w danej chwili nie korzystamy, a także udziela „zgody" aplikacjom, chcącym łączyć się z globalną Siecią. Pod naszą „ukochaną" Windozę istnieje szereg programów tego typu. I nie ma się co dziwić – w zgodnej opinii fachowców kryje ona w sobie wiele niezgłębionych tajemnic i różnych „tylnych furtek".

Strażnic



Konfiguracja firewalli sprowadza się do przesuwania suwaków

ZoneAlarm

The firewall has blocked Internet access to your computer (ICMP Echo Request ('Ping')) from 192.168.0.100.

Time: 2001-03-29 18:25:18

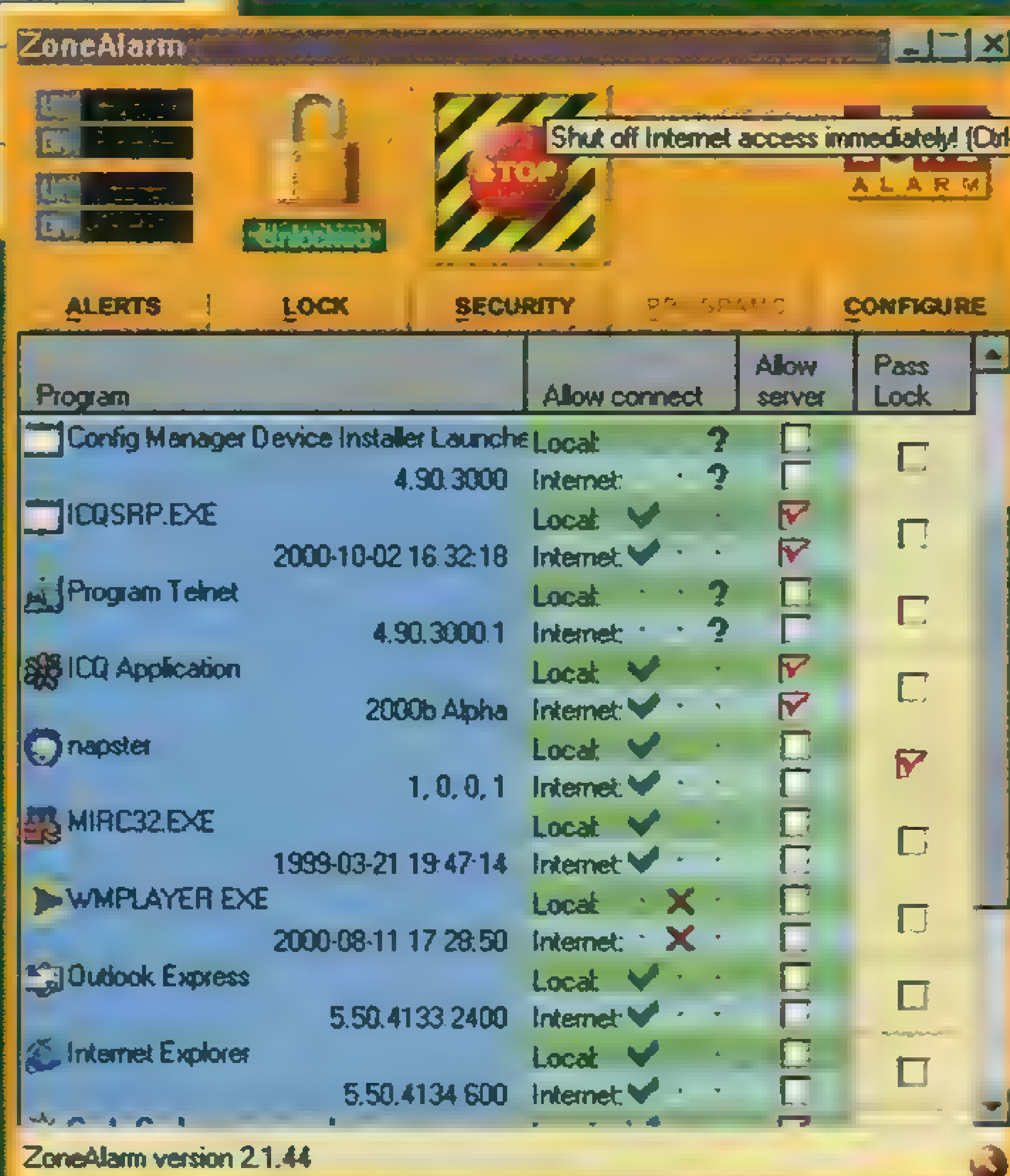
More info

Don't show this dialog again

OK

Typowy alert firewalla

Jakie cechy powinna mieć nasza „ogniowa zapora"? Przede wszystkim: wbudowany skaner antywirusowy (mogący wykrywać trojany), jak najmniejszy stopień obciążenia systemu (najlepiej, gdy firewall działa w sposób niezauważalny – nie powoduje lagów i nie zabiera zbyt dużo pamięci), niezbędnym jest także system raportów i logów – aby dokładnie poznać intruza i cel jego włamania. Ponadto, zanim zdecydujemy się na jakiś program, warto przetestować system, tak by rozeznać się nieco w sytuacji. W witrynie www.hackerwhacker.com, a także na stronach Symantecu znajdziemy testy online, które pozwalają na symulację hakerskiego ataku.



Zone Alarm monitoruje programy korzystające z Internetu

Kramik z zaporami

Pierwszym z testowanych przez nas firewalli był Norton Personal Firewall, następca bardzo chwalonego przez specjalistów Atguarda. Jako „ognistą zaporę" można wykorzystać także inny produkt Symantecu – Norton Internet Security. Mamy tam m.in. możliwość blokowania bannerów reklamowych oraz ograniczenia dostępu do Sieci, np.

y komputera

Z uwagą śledzimy doniesienia o włamaniach do komputerów Pentagonu czy innych numerach następców Kevina Mitnicka. Jesteśmy przekonani, że „tamten" świat – świat pełen genialnych hakerów – nam nie zagraża. Rzeczywistość jest jednak troszkę inna.

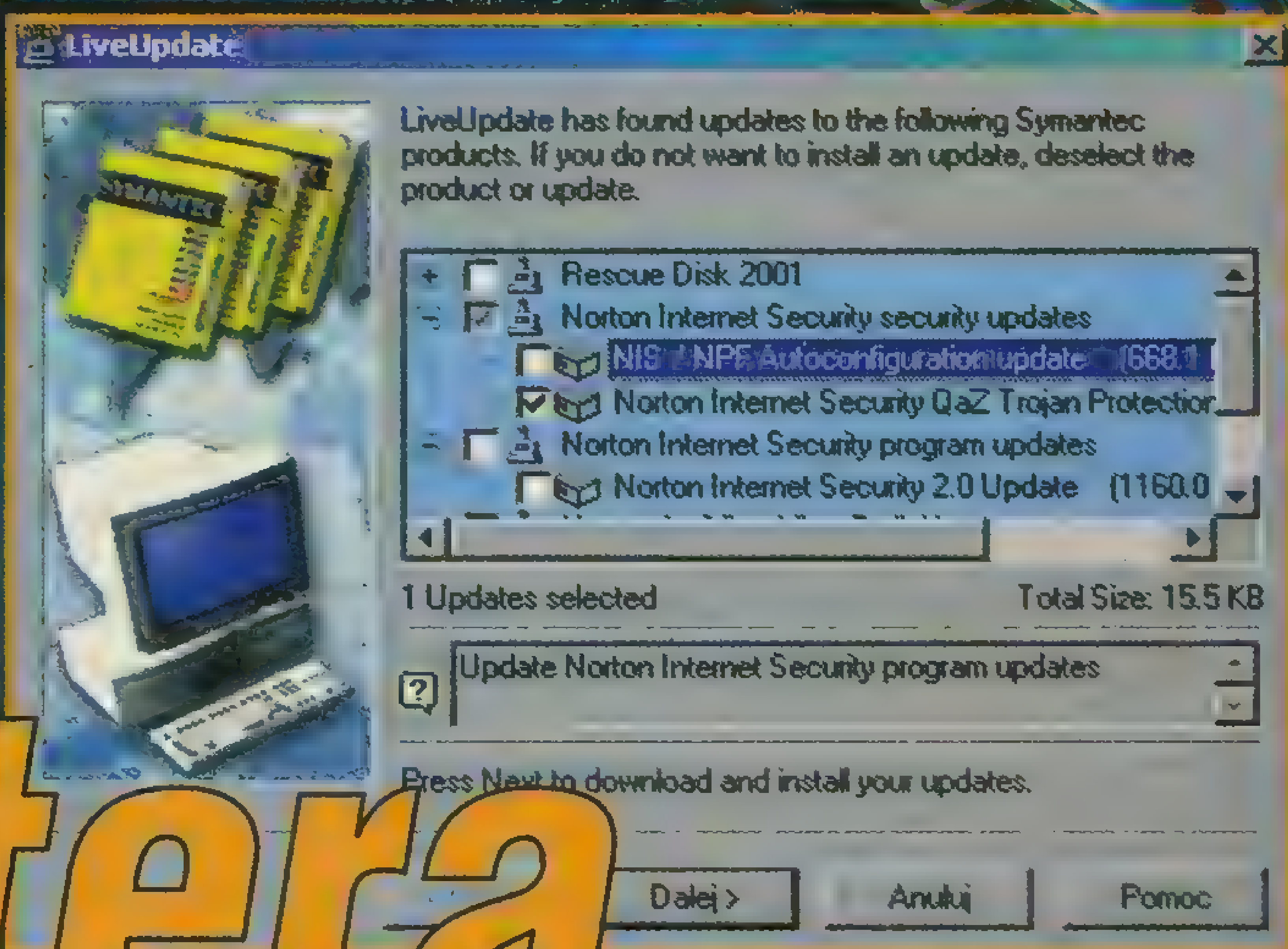
do stron pornograficznych. Zatrzymajmy się jednak tylko przy wersji oferującej wyłącznie firewall. NPA pozwala na bardzo szeroko pojętą ochronę naszego komputera – zabezpieczamy się zarówno przed atakami, jak i chronimy nasze prywatne dane. Niedoświadczonych użytkowników ucieszy zapewne bardzo przejrzysty interfejs – praktycznie wszystko ustawiamy dwoma suwakami. Nie znaczy to wcale, że ten firewall to jakiś prymityw. Przeciwnie, lista funkcji jest imponująca: program blokuje nieużywane porty, prowadzi ich nasłuch, blokuje aplety Javy oraz kontroli ActiveX, a także zamyka drogę ciasteczkom (cookies). Oprócz tego umożliwia blokowanie listy ostatnio przeglądanych stron i nie pozwala na udostępnianie naszych prywatnych informacji (np. danych o kontach pocztowych, numerów kart kredytowych itd.). Doskonale sprawdza się w walce z trojanami – dysponuje ich obszerną listą, można ją zresztą systematycznie aktualizować poprzez Internet. Podkreślić trzeba też intuicyjność programu – nawet kompletny laik nie będzie miał kłopotu z jego użytkowaniem. W tej beczce miodu jest jedna łyżka dziegciu, a jest nią cena – oscylująca w granicach kilkuset złotych. Ale może taki jest właśnie koszt wysokiego poziomu bezpieczeństwa?

Cena nie stanowi natomiast problemu przy następnym testowanym produkcie. Tak, użytkowanie Zone Alarm nie wiąże się z żadnymi kosztami! Aplikację umieszcza się w trayu, skąd można nadzorować jej pracę. A działa ona naprawdę w szerokim zakresie. Przede wszystkim dopuszcza do korzystania z Sieci – jeżeli jakikolwiek program zechce się połączyć, firewall powiadomi nas o tym i zapyta o zgodę. Ponadto zamyka nie używane porty, a w przypadku ataku natychmiast informuje o tym przy pomocy okna dialogowego. Ma też kilka bardzo funkcjonalnych rozwiązań – np. klawisz STOP natychmiast odcina nasz komputer od Sieci. Doskonałą rzeczą jest także automatyczne odłączenie od Internetu po zdefiniowanym wcześniej czasie bezczynności – uniemożliwia to hakerski atak, gdy nie ma nas w pobliżu. Tak jak w NPA, także i tu zastosowano suwaki, a „szperacze" mają dostęp do bardziej zaawansowanych funkcji programu. Dla laików autorzy przygotowali też bardzo porządną pomoc – niestety, wyłącznie online.

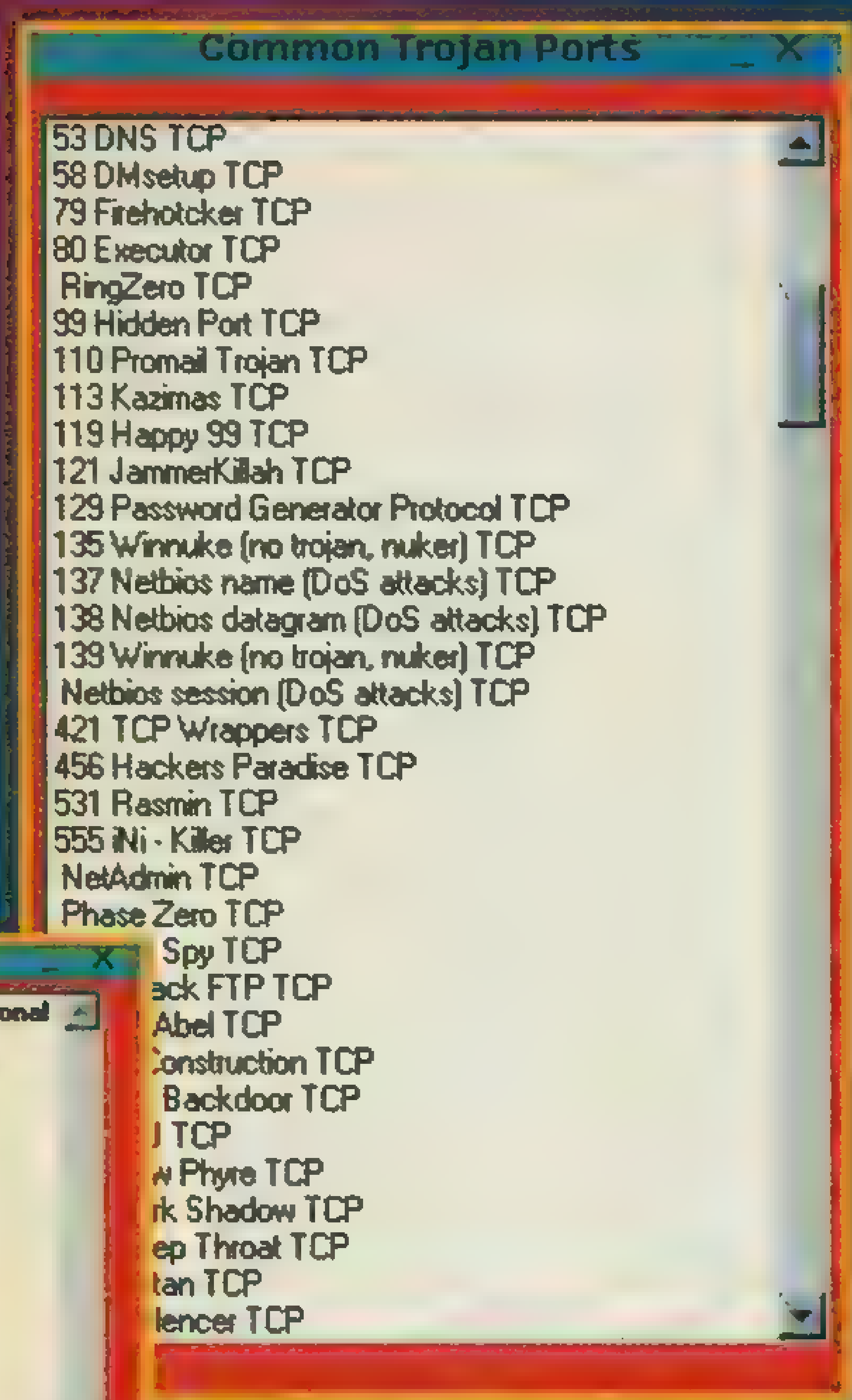
Dwa powyższe programy to moi faworyci, ale kilka słów należy się także kilku innym. McAfee Personal Firewall to popularny firewall, który wyróżnia się m.in. wieloma profilami, określającymi reguły dla różnych urządzeń sieciowych (karta sieciowa, modem), i dysponuje słownikiem pojęć dla osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę. Program obsługuje się bardzo prosto (praktycznie jedno okno), a pracuje on w sposób mało zauważalny. Bardzo czujny jest też VirusMD Personal Firewall 2.0. Jego konfiguracja nie powinna nastręczyć nikomu specjalnych problemów. Program pozwala na skanowanie portów, zawiera długą listę trojanów i portów, przez które mogą się one dostać do naszego komputera. Kontroluje wszelkie korzystające z internetu aplikacje. Zdecydowanie najfajniejszą funkcją jest jednak możliwość wysłania włamywaczowi krótkiej wiadomości o tym, że jego działania zostały wykryte i udaremnione. Ten funkcjonalny program kosztuje 30 dolarów.

Nic nie będę polecał – osobiście używam Zone Alarm, ale nie będę czarował, że to najlepsze wyjście. Każdy musi sprawdzić, co mu najbardziej odpowiada (dzięki wersjom trial lub shareware). Jedno jest pewne – przy błędach Windozy, Outlooka i Explorera warto postarać się o firewalla. A co, gdy go nie mamy? Cóż, być może tragedii nie będzie, ale czy lubicie, jak ktoś Wam grzebie po szufladach?

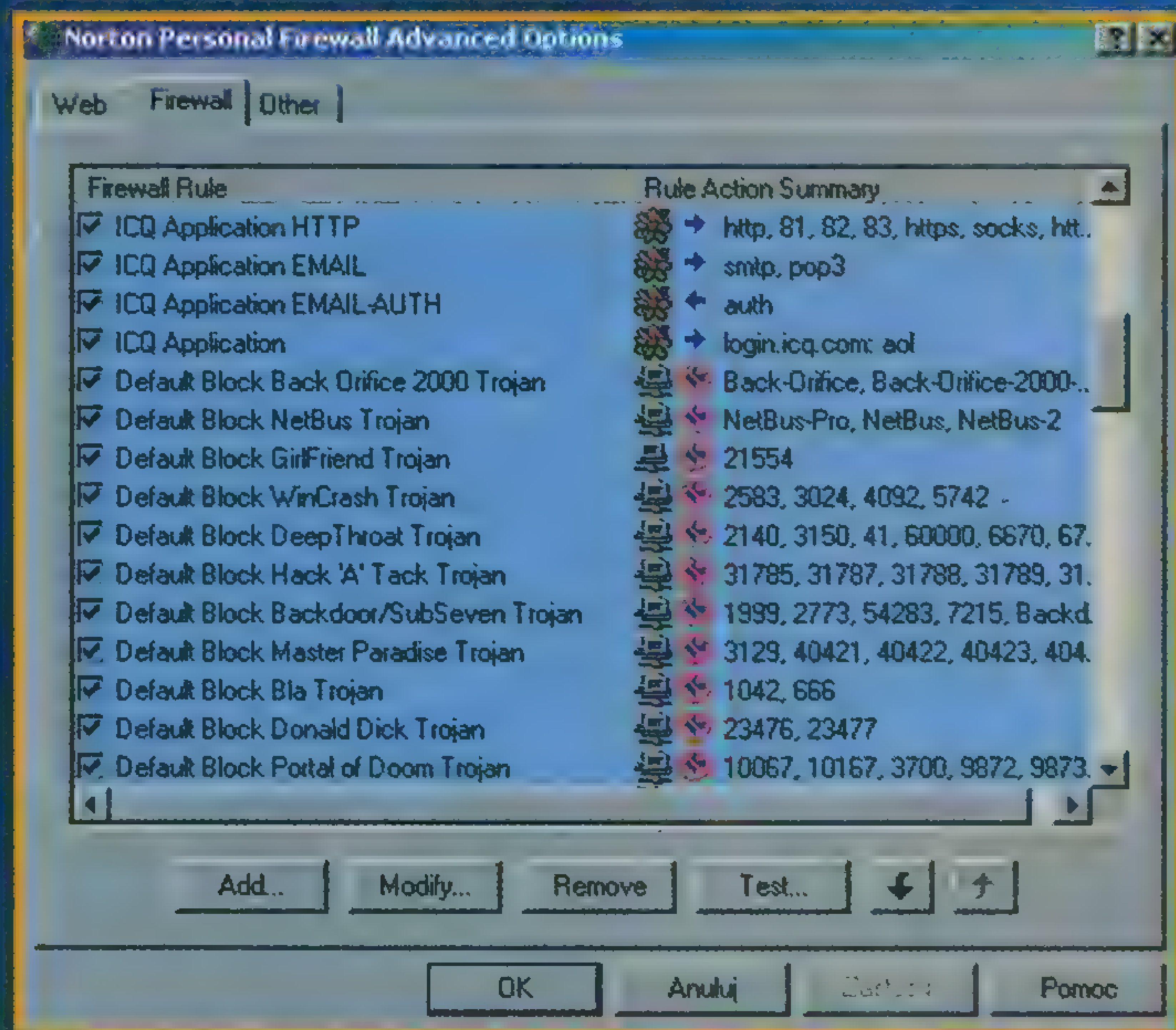
Qki



Program Live Advisor ściągnie za nas nowe definicje trojanów



Programy oferują często spis trojanów i wykorzystywanych przez nie portów



Dla doświadczonych użytkowników zestaw funkcji zaawansowanych

ZROZUMIEĆ TROJANA

Trojan wcale nie musi być programem – może być skryptem, kodem, który zdalnie wykonuje polecenia bez wiedzy użytkownika. Oczywiście, najczęściej nosi rozszerzenie .exe, ale równie dobrze może się kryć w pliku z muzyką czy filmem. Składa się z dwóch programów: „serwera" – odpalanego na komputerze agresora, oraz „klienta" – u ofiary. Po udanym „przyjęciu" takiego „klienta" przez ofiarę możliwa jest już destrukcyjna zabawa – np. taka np., jaką oferuje trojan o nazwie DeepThroat: wysuwanie CD-ROM-u, wyświetlanie okienka z tekstem, chowanie przycisku „Start", uruchamianie aplikacji, wyłączanie monitora czy nawet resetowanie komputera. Oprócz tego kasowanie plików czy tworzenie katalogów.

Prawd... wirtua...

Rzeczywistość wirtualna opanowała wyobraźnię dziesiątków tysięcy współczesnych ludzi. Światy istniejące w pamięci komputerów. Światy, w których można zanurzyć się bez pamięci. Nie do odróżnienia od rzeczywistości. Ich kolejne poziomy przypominają sen, z którego nie możemy się obudzić. Wspaniałe wyzwanie czy też zagrożenie dla wolności ludzi – na zawsze uwięzionych w majaczeniach myślących maszyn? Matrix?

Zostawmy na boku dylematy moralne – mimo że niezwykle istotne, w tej chwili stanowią czyste spekulacje. Wszakże prawdziwej rzeczywistości wirtualnej nie udało się jeszcze wykreować. Można jednak zastanowić się, jakie warunki techniczne musiałoby spełniać tworzące ją urządzenie. Oczywiście, mowa o „prawdziwej" Virtual Reality, nie marnych namiastkach w postaci okularów z wyświetlaczem, słuchawek na uszach i rękawicy z czujnikami. Pełnię doznań można zapewnić tylko przez bezpośrednie podłączenie człowieka do maszyny, zupełne odcięcie dostępu bodźców zewnętrznych i zastąpienie ich impulsami generowanymi przez komputer.



Co prawda budowa oka jest bardzo skomplikowana, jednak stworzenie jego sztucznego odpowiednika wydaje nam się w tej chwili praktycznie niemożliwe

KABEL TU, KABEL TAM

Zacznijmy od najbardziej działającego na wyobraźnię elementu – interfejsu. W większości filmów czy też powieści SF wygląda to następująco: bohater siada w fotelu, bierze do ręki wtyczkę (często jest to długie, szpikulcowate – jak chociażby w filmie „Matrix" – złącze) i wciska ją w gniazdko wystające mu z ciała. Zazwyczaj jest ono zainstalowane na jego głowie lub plecach, blisko tajemniczego układu nerwowego – tam komunikacja powinna być najlepsza. Szczegóły techniczne, dotyczące dalszych połączeń wewnątrz organizmu, zazwyczaj są pomijane. Czy interfejs przyszłości rzeczywiście mógłby tak wyglądać?

Chyba nie. Co prawda, jeśli idzie o przekłuwanie własnego ciała, inwencja ludzka zdaje się nie mieć ograniczeń, jednak trudno sobie wyobrazić maniaków paradujących po ulicy z ziejącą, czaszce dziurą, prowadzącą w jej głąb. Owszem, można korzystać z jakichś zatyczek czy też osłon, jednak nie wydaje się to konieczne – istnieją przecież inne metody.

Weźmy choćby złącze optyczne – łatwe do utrzymania w czystości, pozbawione bolców (zakończeń kabli), o wysokiej przepustowości. Albo szerokopasmowe łącze radiowe – w takim wypadku wystarczyłby wszczepiony pod skórę nadajnik i zewnętrzny odbiornik, bez konieczności perforacji naszych cennych powłok.

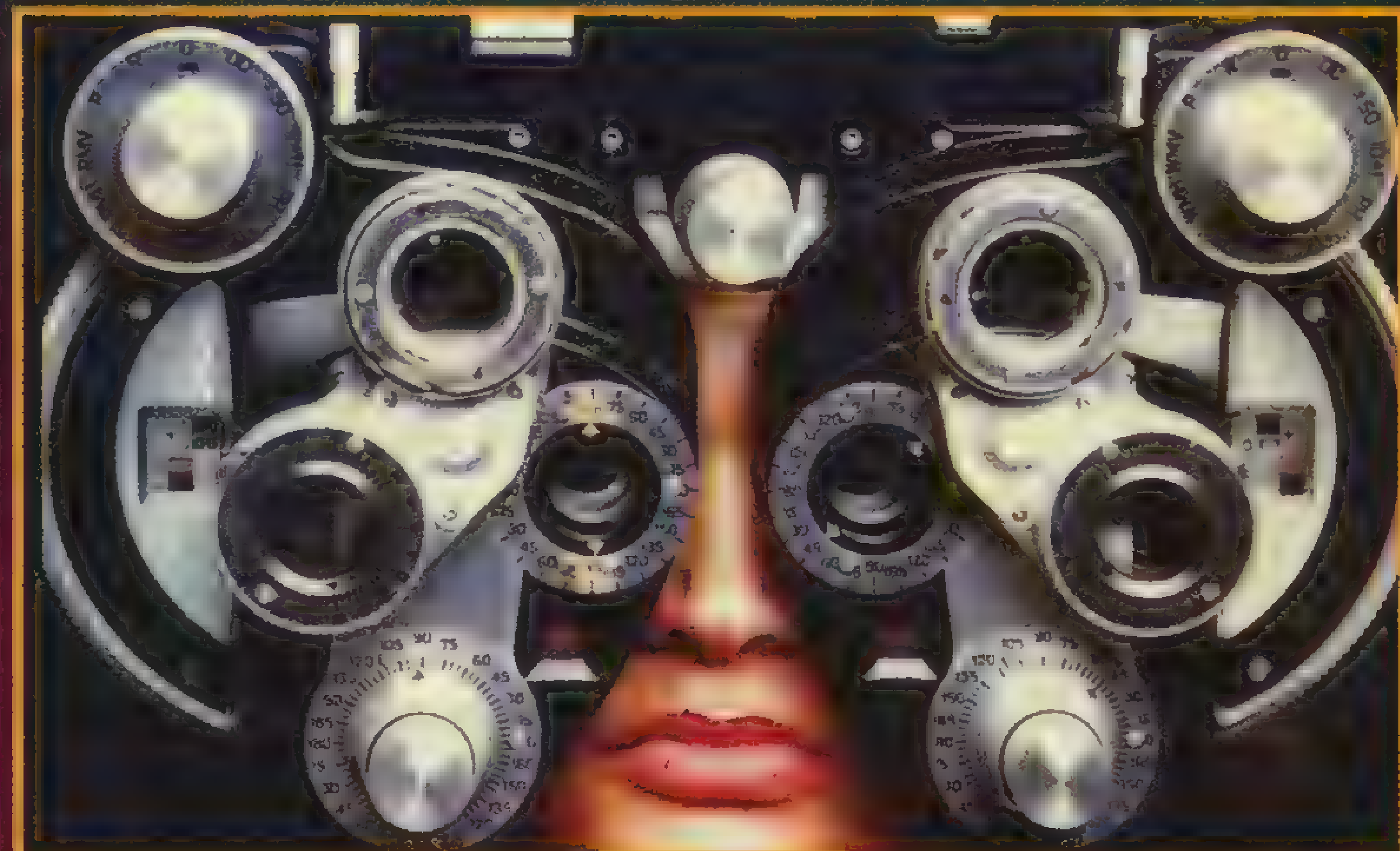
POŁĄCZENIE Z MÓZGIEM

No dobrze. Mamy już gdzieś zainstalowane gniazdko tego czy innego rodzaju, sygnał dochodzi do naszego organizmu. Co dalej? Otóż trzeba dostarczyć go do odpowiednich struktur układu nerwowego. Jak już wspomniałem, w filmach czy też książkach proces ten traktowany jest jako coś oczywistego. Wciskamy kabel w rdzeń kręgowy (np. w „eXistenZ" Cronenberga) lub pień mózgu (nie spotkałem się chyba nigdzie z pomysłem, żeby podłączać półkule mózgowe) i... wszystko działa! Żadnych problemów z plączącymi się pod skórą kablami czy też nie kontaktującymi złączami. Wiem, że kino czy literatura rządzą się swymi prawami, ale przy takiej bzdurze to po prostu ręce opadają.





W tej chwili wynalazki przypominające ten na zdjęciu wydają się cudami techniki. Jak widać, droga do prawdziwej rzeczywistości wirtualnej jest jeszcze bardzo daleka.



Futurystyczny hełm cyberżołnierza? Maszyna badawcza Obcych? Nie, to tylko urządzenie do badania wad wzroku...

Prawidłowo „podłączony" człowiek przypominałby raczej Borga ze „Star Treka" – miliony mikroskopijnych struktur przeszywających cały organizm i przenoszących bodźce w odpowiednie miejsca. Oddzielnie należałoby podłączyć wszystkie przechodzące przez rdzeń kręgowy nerwy – w innym miejscu znajdowałyby się interfejsy tych wychodzących bezpośrednio z różnych struktur mózgu, a odpowiedzialnych m.in. za: wzrok, smak, słuch czy też równowagę. Poza tym, oprócz zapewnienia dopływu bodźców należy pomyśleć także o odcięciu impulsów płynących do mięśni – w końcu mamy np. biec w pamięci komputera, a nie rzucać się na fotelu, wyrywając sobie z głowy całe okablowanie.

Tyle o złączach. Spójrzmy teraz, czego wymagałoby oszukanie naszych zmysłów. Zajmiemy się najbardziej fascynującym z nich – wzrokiem.

SPOJRZENIE KAMERY

Kolejne generacje kart graficznych zapewniają efekty, które dla graczy sprzed dziesięciu lat wydawać by się mogły absolutnie nie do osiągnięcia. Czy jednak kiedykolwiek sztuczny układ pod względem swych parametrów sprosta ludzkiemu oku? Spójrzmy, jakie musiałby spełniać warunki.

Rozdzielczość ludzkiego oka jest parametrem dość trudnym do określenia. Nic w tym zresztą dziwnego – w końcu nie jest to maszyna, w przypadku której łatwo można podać ilość elementów światłoczułych czy też liczbę poziomów wrażliwości na oświetlenie. W ogóle, w przypadku człowieka nie podaje się, powiedzmy, liczby pikseli na cal – podstawowego parametru określającego cho-



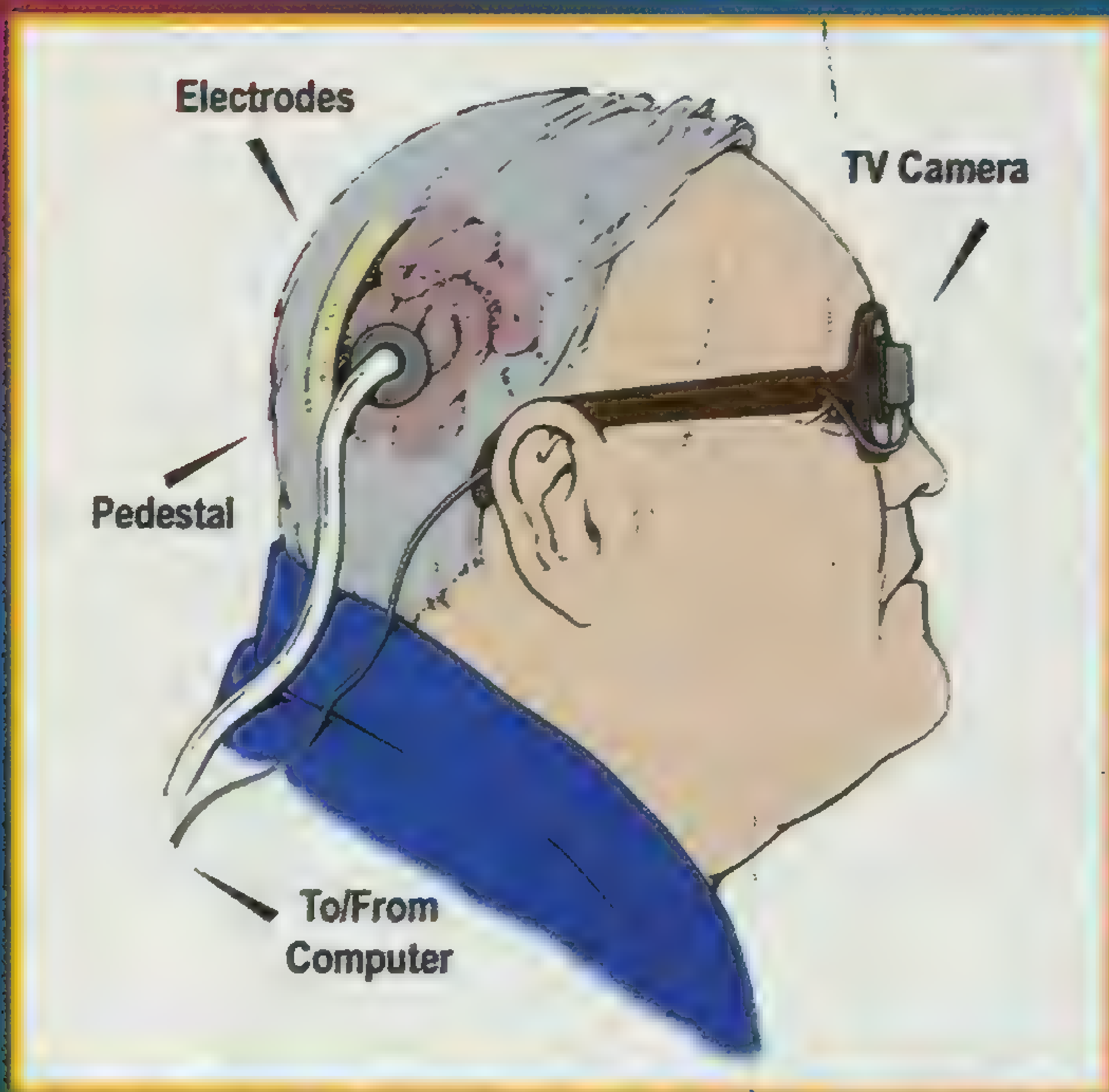
...ziwa rzeczywistość ...lna

„Te skrzynie mają receptory-organy, działające analogicznie do naszego wzroku węchu, słuchu, dotyku (...). A druty od tych receptorów – jak gdyby nerwy – zamiast do świata zewnętrznego podłączone są do tego bębna, tam, w kącie. (...) Znajdują się tam specjalne taśmy z zarejestrowanymi bodźcami elektrycznymi, takimi, które odpowiadają tym stu czy dwustu miliardom zjawisk, z jakimi człowiek może się spotkać w najbardziej bogatym we wrażenia życiu (...) tam jest cały świat!"
Stanisław Lem, „Dzienniki gwiazdowe"

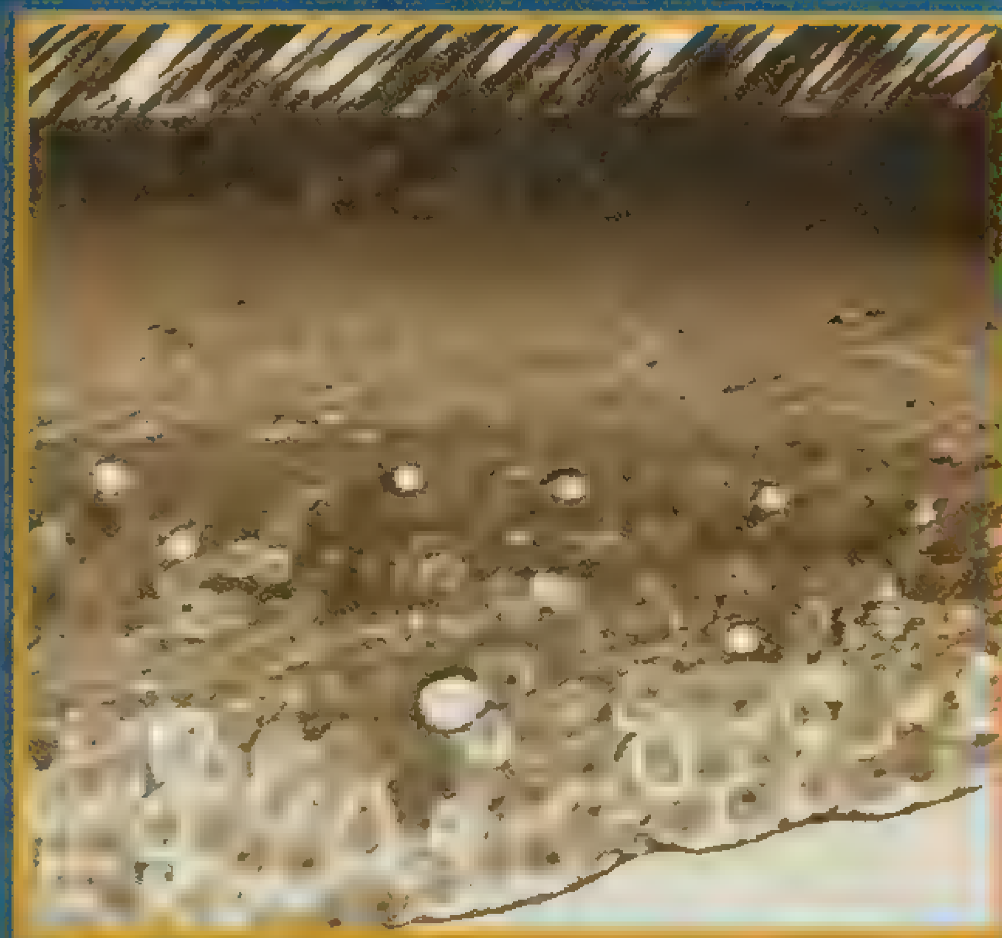
ciąży jakość podzespołów kamer cyfrowych. W przypadku oka właściwym parametrem jest tzw. rozdzielczość kątowa – minimalna odległość pomiędzy punktami świetlnymi, przy której jesteśmy w stanie powiedzieć, czy widzimy jedną taką „kropkę", czy też dwie. Dla ekranu odległego od oka o ok. 25 cm wynosi ona 1/60 stopnia. Obrazowo ujmując – odpowiada to dwu ludzkim włosom oddalonym od siebie na szerokość trzeciego.

ILE GIGABAJTÓW NA SEKUNDĘ

Wróćmy jednak do pytania o rozdzielczość oka (naukowych purystów proszę o pominięcie tego akapitu). Wykorzystując powyższe dane i wiedzę na temat budowy naszej „kamery", można ją oszacować na około 17 tys. punktów na cal (uwaga – mowa o rozdzielczości siatkówki!). Dla porównania – jakość fotografii przeznaczonych do druku to zwykle 300 punktów na cal. Zobaczmy, co wynika z tych danych. Załóżmy, że chcemy przekazać do mózgu odpowiednią ilość danych wzrokowych – jaką przepustowością trzeba dysponować? Dla uproszczenia przyjmijmy, że nasz układ ma wielkość 1x1 cal (prawdziwa siatkówka jest nieco większa) – 17 tys. do kwadratu da nam około 290 mln światłoczułych punktów jego powierzchni. Każdy z nich powinien rejestrować obraz z dokładnością 24 bitów – taką jak w typowych kartach graficznych (będziemy wtedy odróżniać ponad 16 mln barw i odcieni). Aby ją uzyskać, musimy dysponować trzema „czujnikami" (dla barwy niebieskiej, zielonej i czerwonej), każdy rozróżniający po 256 odcieni, czyli generujący po 8 bitów (24/3) informacji. 8 bitów to bajt, a więc 290 milionów receptorów x 3 barwy dla każdego x 1 bajt informacji = 870 mln bajtów informacji. Mózg człowieka odróżnia około 25 obrazów na sekundę, tak więc w rezultacie otrzymujemy około 22 GB danych (870x25), które muszą być przesłane w każdej sekundzie od owego sztucznego oka do dalszych receptorów. Ponieważ mówiliśmy o receptorze o wymiarach 1x1 cal, załóżmy, że nieco większy układ, pokrywający w pełni nasze pole widzenia, generowałby około 40 GB/s. Czy to dużo? Raczej nie. Przepustowość pamięci najnowszego modelu nVidii, GeForce 3, wynosi około 7,4 GB/s. Trzy lata temu karty graficzne zbudowane na TNT2 miały przepustowość ok. 1GB/s. Osiągnięcie owych 40 GB to zaledwie kwestia kilku lat.



Tak wygląda schemat działania sztucznego oka skonstruowanego w Dobelle Institute. Obraz trafia z kamery do komputera, tam jest poddawany obróbce, a następnie wysyłany do mózgu, gdzie kilkadziesiąt platynowych elektrod drażni odpowiednie rejony. Miejmy nadzieję, że za kilkanaście lat dzięki kolejnym generacjom maszyny niewidomi odzyskają wzrok.



Siatkówka ludzkiego oka widziana pod mikroskopem. Wbrew temu, co sądzi wielu ludzi, wcale nie jest to cud stworzenia – o wiele wydajniejsze receptory wzrokowe posiadają np. ośmiornice.

Przepustowość jednak to jedno, a odpowiedni czujnik to zupełnie inna kwestia. Stosowane w popularnych modelach kamer cyfrowych (standard miniDV) czujniki CCD mają rozdzielczość około 1 700 punktów na cal (typowy czujnik to kwadrat o boku 0,25", zawierający 800 tys. elementów).

CYBORGIZACJA W PRAKTYCE

Prace nad sztucznym okiem prowadzi m.in. amerykański Dobelle Institute. 18 stycznia 2000 roku przedstawiono tam kamerę połączoną z komputerem i zespołem 68 platynowych elektrod, wszczepionych do mózgu i przekazujących impulsy do ośrodka wzroku. Pacjent, 62-letni, niewidomy od 26 lat mężczyzna, był w stanie widzieć z odległości jednego metra kontury przedmiotów i odczytywać litery o wielkości 5 cm. Zdolność widzenia określono na 20/400. Podczas prezentacji pacjent wykonał zadanie polegające na podejściu do ściany, zdjęciu wiszącej tam czapki i założeniu jej na głowę stojącego pośrodku pokoju manekina. Wynik był pomyślny.

Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, iż parametry urządzenia są raczej mało fascynujące. Pamiętać jednak należy, iż chodzi o osobę ZUPEŁNIE niewidomą, u której wrażenia wzrokowe wywołane zostały przez bezpośrednie drażnienie powierzchni mózgu! A to dopiero początek. Za kilka-kilkanaście lat zapewne w ten sposób uda się wygenerować doznania umożliwiające normalne funkcjonowanie w społeczeństwie. Zresztą, od początku prowadzenia prac i tak dokonał się niesamowity postęp. Pierwsze doświadczenie przy udziale niewidomych pacjentów po operacji usunięcia guzów mózgu przeprowadzono w Dobelle w roku 1970. Wtedy udało się uzyskać jedynie wrażenie światła i ciemności, a za generowanie obrazu odpowiedzialny był ważący kilka ton komputer, który zajmował połowę pokoju. Podczas zeszłorocznego pokazu kamerę oraz czujnik odległości pacjent miał na sobie w formie okularów, zaś opracowujący dane komputer ważył około 5 kg i mieścił się w futerale przypiętym do paska od spodni.

W wielkim skrócie tak właśnie wyglądają dwa elementy „wirtualnego człowieka" – okablowanie wewnętrzne oraz złącza zapewniające łączność ze światem. Niezbędny jest jeszcze trzeci moduł – superszybki komputer, który będzie w stanie wygenerować realistyczne doznania. Czy jednak tak szybka maszyna jest w ogóle możliwa do skonstruowania? Czy jej istnienia nie negują podstawowe prawa fizyki? O tym za miesiąc. **Pooh**

Czy zastanawialiście się kiedyś, jak daleko sięgają macki korupcji w policji? Kto tak naprawdę pozostaje poza jej zainteresowaniem – ten, kto rzeczywiście nie łamie prawa, czy też gangster, opłacający szefów jedynej instytucji mogącej go ścigać?

Korupcja wśród policjantów – temat stary jak... policja? Główni bohaterowie „Mrocznej dzielnicy", Orin Boyd (w tej roli Steven Segal) i Latrel Walker (DMX), starają się rozwikłać zagadkę zniknięcia pięt... stu kilogramów narkotyków i próbują sobie (i nam) odpowiedzieć na pytanie – czy wszyscy gliniarze są skorumpowani? Czy każdego trzeba traktować jak potencjalnego wroga? Orin jest policjantem, dla którego Walker to tylko bogaty gangster. Problem leży jednak w tym, że ten przestępca posiada niezwykle ciekawe informacje na temat skorumpowanych policjantów. Aby rozwikłać interesującą ich zagadkę, obaj muszą więc połączyć swoje siły.

Producentem „Mrocznej Dzielnicy" jest Joel Silver, znany z takich produkcji jak „Matrix" i „Romeo Must Die". Reżyserem zaś nasz rodak Andrzej Bartkowiak, który zadebiutował w tym fachu właśnie w „Romeo Must Die", a wcześniej znany był jako niezwykle utalentowany operator. Fakt,



Mroczna Dzielnica



że tych dwóch panów już razem pracowało, dobrze rokuje „Mrocznej dzielnicy". Obecność Stevena Segala powinna zaś sprawić, że sceny walk będą dopracowane i bardzo dynamiczne. Czy ktoś się zawiódł na tym panu? Jak miał komuś sprać pysk, to robił to koncertowo i w dodatku w przepięknym stylu. Słychać było tylko trzask łamanych kości i jęki rannych.

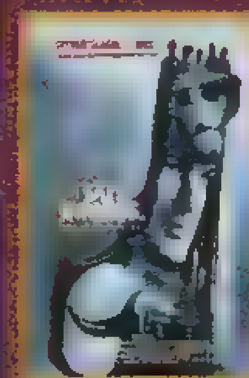
Natomiast DMX jest postacią znaną bardziej ze świata muzyki rap niż z kina, ale najwidoczniej spodobał się producentom jako Silk w „Romeo Must Die" i teraz dostał większą rolę. Obydwu aktorom partneruje Jill Hennessy jako Annette Mulcahy. Obok niej występują Isaiah Washington i Anthony Anderson, też znani z poprzednich produkcji Joela Silvera.

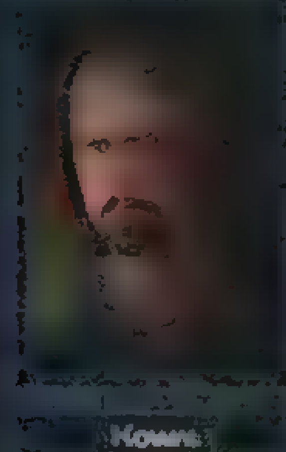
Ścieżka dźwiękowa „Mrocznej dzielnicy" to doskonałe kawałki rapowe, pasujące klimatem do wydarzeń na ekranie. Komponują się tak ze scenami akcji, jak i z wolniejszymi momentami.

Zulu

Uwaga!
Zapraszamy do kina patrz strona 101

Mroczna Dzielnica
Reżyseria: Andrzej Bartkowiak
Występują: Steven Segal, DMX
Dystrybutor na terenie polski: Warner Bros Poland
Premiera: 25 maja 2001









Wie

Przygody Geralta wydają się doskonałym tematem na kinowy przebój. Jednak jak wiadomo, nawet najlepszą historię można sfilmować w sposób nieudolny. Andrzej Sapkowski odrzucał wiele proponowanych mu scenariuszy ekranizacji opowieści o wiedźminie. Przyjął dopiero wersję Michała Szczerbica, choć też nie obeszło się bez kilku zmian. W końcu można było zacząć kompletować ekipę. Reżyserem został Marek Brodzki. Bogdan Stachurski miał być odpowiedzialny za zdjęcia, a muzykę skomponował Grzegorz Ciechowski. Całą załogę zwołał Lew Rywin, założyciel wytwórni Heritage Films. Projektem zainteresowała się żywo Telewizja Polska, która w rezultacie partycypowała w jego kosztach. Równocześnie z filmem kinowym realizowany był 12–odcinkowy serial dla drugiego programu TVP. Budżet zamknął się sumą 19 mln zł (ponad 4 mln dolarów). Nie jest to suma mała, jeśli się zważy, że rodzima kinematografia do bogatych nie należy, a kręci sporo (pamiętajmy o wyświetlanym właśnie „Przedwiośniu", a także zaplanowanej na jesień premierze „Quo Vadis"). Oczywiście, w porównaniu z budżetami produkcji hollywoodzkich może się wydać mikroskopijna, ale pamiętajcie, że liczy się też pomysł i scenariusz. A wybrano piękne plenery (Malbork, Kudowa, poligon w Kazuniu, Góry Świętokrzyskie, Karkonosze) i udało się przyciągnąć wiele sławnych nazwisk.



Awantura o amanta...

Największe kontrowersje wywoływała sprawa odtwórcy głównej roli. Wszak musiał on spełniać oczekiwania wielotysięcznej rzeszy fanów prozy Sapkowskiego! A ci postać Geralta otaczają prawdziwym kultem. Tymczasem wiedźminem miał zostać znany z „Pana Tadeusza" gładziutki i lalusiowaty amant kinowy – Michał Żebrowski. No i stało się! Zapewne wielu z Was pamięta, jaki zapanował kocioł. Orężem walki stał się internet, gdzie zawiązano Komitet Obrony Jedynie Słusznego Wizerunku Wiedźmina. Na jego forum oburzeni fani dawali upust swojej wściekłości. Autor książek nie przyłączył się do protestów. Podkreślał, że żadnej z grup nie udzielał poparcia, i uznał prawo twórców filmu do kreowania wizerunku głównego bohatera według własnych wyobrażeń. Tymczasem na wielu prywatnych stronach można było znaleźć odnośniki do KOJSWW, a w specjalnej odezwie przeczytać: „My, miłośnicy fantasy, chcemy zaprotestować przeciwko obsadzie filmu. W sierpniu rozpoczynają się zdjęcia do filmu o wiedźminie Geralcie. Długo czytelnicy na to czekali, ale szykuje się straszny chłam, komercja i kompromitacja fantastyki". Gorąca atmosfera ostygła nieco po prezentacji pierwszych fotosów z planu i konferencji z ucharakteryzowanym Żebrowskim. Najzagorzalsi przeciwnicy tego aktora musieli przyznać, że zarówno on, jak i jego charakteryzatorzy bardzo dobrze się spisali.



Także sprawa Yennefer rozpalała gorączkę fanów. Początkowo miała ją zagrać złotowłosa (!!!) Agnieszka Sitek. Każdy, kto choć trochę zna opowiadania o wiedźminie, wie, że ta Geraltowa miłość życia miała włosy barwy „skrzydła kruka". Dlatego ostatecznie czarodziejkę zagrała Grażyna Wolszczak. Ta włosy ma w porządku, ale znowu jej wiek... W Jaskra wcielił się Zbigniew Zamachowski. Na jednej z internetowych stron można wyczytać, iż wygląda on jak Miś Colargol. W sieciowych dyskusjach żywiono często podejrzenia, że odtwórcy głównych ról nie czytali żadnego tomu przygód Geralta. W ogóle, twórcy ekranizacji cały czas spotykali się z krytyką fanów. Presja była niemała. Pod jej ciężarem rozpoczęto zdjęcia – 21 lipca 2000 roku. Zakończono je 14 marca. W sumie – 168 dni.



Fantasy po polsku

Zapewne czytelnicy Sapkowskiego są ciekawi, które z książkowych motywów znajdą się w ekranizacji. Wersja telewizyjna (12 odcinków, emisja jesienią) oparta została na dwóch tomach opowiadań: „Miecz przeznaczenia" i „Ostatnie życzenie". Ze względu na specyfikę produkcji TV serial pomieści więcej epizodów i przygód. Będzie więc znaczącym uzupełnieniem wersji kinowej. Dodatkowo, scenarzysta dopisał dwa odcinki opisujące młodość Geralta („Młodość", „Szkolenie").



Film kinowy skupi się na wątku miłosnym Geralta i Yennefer. Niestety, nie będzie Ciri! Zapewne zastanawiacie się, dlaczego? Otóż sprawa jest prosta – wykupiono prawa tylko tych tomów, w których nie pojawia się ona zbyt często. Tę kluczową dla losów Geralta postać zobaczymy tylko w jednym z odcinków telewizyjnych. Scenarzysta wprowadził jednak kilka postaci, które nie pojawiają się w opowiadaniach książkowych. Są to m.in.: Starosta Letper, Stary Wiedźmin, Olbrzym i Thornwald. Prawdopodobnie o tym, jaka będzie ich rola, dowiemy się dopiero podczas premiery filmu. Nową postacią będzie także Adela – wiedźminka.







edźmin ekranizacja

W naszym kraju Sapkowski spopularyzował fantasy. Historiami o Geralcie żyli wszyscy, a ich autor został wyróżniony m.in. prestiżowym paszportem Polityki. Biznes jest biznes – już niedługo będziemy mogli oglądać kinową wersję „Wiedźmina" oraz serial w TVP.

występująca w pierwszych odcinkach wersji telewizyjnej. To przez uczucie do niej Geralt nie będzie wiedźminem stuprocentowym. Z jej to powodu – sprzecznie z wyuczoną profesją, która polega na zabijaniu wilkołaków, strzyg czy wampirów – będzie wrażliwy, zdolny do miłości i cierpienia. Inaczej niż inni wiedźmini, od dzieciństwa trenowani na perfekcyjnych zabójców i mający szereg nadprzyrodzonych zdolności psychicznych. Zdaniem reżysera, ta dwoista natura Geralta bardzo wzbogaci film w warstwie psychologicznej. Odrzucony przez wiedźminów, a jednocześnie pozbawiony sympatii innych ludzi, bohater będzie próbował szukać swego miejsca w świecie. Zdaniem Marka Brodzkiego taki rys psychologiczny sprawi, iż „Wiedźmin" nie będzie tylko baśnią fantasy, filmem przygodowym w stylu polsatowskiego „Herkulesa" czy „Xeny". Stanie się bogaty w treść, przedstawi uniwersalne problemy przyjaźni, lojalności, tolerancji.

Jak reżyser głównego widzi bohatera? „Trochę jako błędnego rycerza – honorowego i niepraktycznego [...] rozdartego wewnętrznie przedstawiciela ginącego gatunku wiedźminów, trochę jak samuraja – stworzonego do walki perfekcjonistę". Dodajmy, że ekranizacja ma być stylizowana na film drogi. Jest także druga strona medalu, fabuła filmu ma zrekompensować niewielką ilość efektów specjalnych – nawet twórcy tego nie ukrywają. Za to nie będzie można mieć zastrzeżeń do scen walki. Podobno będzie ich aż 38, wszystkie przygotowane pod okiem mistrza aikido Jacka Wysockiego. Trenował on Żebrowskiego przez siedem miesięcy po sześć godzin dziennie!







Uniwersum, które tu Geralt będzie przemierzał, jest kompilacją elementów zaczerpniętych z mitologii, legend celtyckich, anglosaskich, normańskich, słowiańskich i starogreckich. Podzielone przez scenarzystę na część zbliżoną do średniowiecza – z feudalizmem i zaczątkiem państw narodowych, oraz na świat zamieszkany przez elfy, krasnoludy i gnomy – istoty, opierające się ludzkiej ekspansji, która niszczy ich ideologię i etniczną odrębność. Między tymi dwoma światami znajduje się Pogranicze – główny teatr przygód Geralta.





Czekamy...

Zarówno producenci, jak i dystrybutor wielokrotnie powtarzają, że „Wiedźmin" ma być polską odpowiedzią na ekranizację „Władcy Pierścieni". Premierę filmu „Lord of the Rings" wyznaczono na grudzień 2001. Nie stawiałbym jednak na wyrównany pojedynek – za tamtą produkcją stoją dużo większe pieniądze i najlepsza historia fantasy, jaka kiedykolwiek powstała. Nie znaczy to jednak, że nasz „Wiedźmin" będzie kichą! Wręcz przeciwnie, o ile dopuścimy możliwość małych zmian w stosunku do książkowego oryginału, nie uprzedzimy się przed premierą, a przyjmiemy film jako żywą i mądrą opowieść fantasy, to może mile zaskoczyć. W co mocno wierzę.

Qki

Wiedźmin

Produkcja: *TVP, Heritage Films*
Dystrybutor: *VISION*
Reżyseria: *Marek Brodzki*
Scenariusz: *Michał Szczerbic*
Zdjęcia: *Bogdan Stachurski*
Muzyka: *Grzegorz Ciechowski*
Scenografia: *Ewa i Andrzej Przybyłowie*
Obsada (film i serial): *Michał Żebrowski (Geralt), Grażyna Wolszczak (Yennefer), Zbigniew Zamachowski (Jaskier), Jerzy Nowak (Vesemir), Karolina Gruszka (Moreenn), Andrzej Chyra (Borch Trzy Kawki), Marek Walczewski (Eyck z Denesle), Marian Glinka (Rębacz Boholt), Daniel Olbrychski (Filavandrel), Anna Dymna (Nenneke), Maciej Kozłowski (Falwick), Ewa Wiśniewska (Calanthe), Agnieszka Sitek (Adela).*

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE i SECRET SERVICE CD można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer ***(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9^{00}–16^{00}).*** *Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

! Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	– 11,90 + 4,30 = 16,20
KOMPENDIUM 2	– 11,90 + 4,30 = 16,20
KOMPENDIUM 3	– 13,90 + 4,30 = 18,20
TRYLOGIA	– 33,50 + 5,70 = 39,20
KOMPENDIUM 4	– 19,90 + 4,60 = 24,50

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt.	– 1,90	6 szt.	– 4,50
od 2 do 3 szt.	– 2,60	od 7 do 9 szt.	– 5,40
od 4 do 5 szt.	– 3,50		

Przekazy prosimy kierować pod adresem:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

NEO'02 3.50 zł	NEO'03 3.50 zł	NEO'04 3.50 zł	NEO'05 3.90 zł	NEO'06 3.90 zł	NEO'07 3.90 zł	NEO'08 3.90 zł	NEO'09 3.90 zł	NEO'010 3.90 zł	NEO'11 3.90 zł	NEO'12 4.50 zł
NEO'13 4.50 zł	NEO'14 4.50 zł	NEO'15 4.50 zł	NEO'16 4.50 zł	NEO'17 4.50 zł	NEO'18 4.50 zł	NEO'19 4.50 zł	NEO'20 4.50 zł	NEO'21 4.50 zł	NEO'22 4.50 zł	NEO'23 4.50 zł
NSS'68 5.00 zł	NSS'69 5.00 zł	NSS'70 5.00 zł	NSS'71 5.00 zł	NSS'72 5.00 zł	NSS'73 5.00 zł	NSS'74 5.00 zł	NSS'75 5.00 zł	NSS'76 5.00 zł	NSS'77 5.00 zł	NSS'78 5.00 zł
NSS'79 5.00 zł	NSS'80 5.00 zł	NSS'81 5.00 zł	NSS'82 5.00 zł	NSS'83 5.00 zł	NSS'84 5.00 zł	NSS'85 5.00 zł	SS'86 6.00 zł	SSCD'86 12.00 zł	SS'87 6.00 zł	SSCD'87 12.00 zł
SS'88 6.00 zł	SSCD'88 12.00 zł									

Upgrade dotychczasowej prenumeraty do wersji SS CD
Liczba pozostałych numerów w należnej ci prenumeracie x 6 zł

w przypadku wątpliwości prosimy o kontakt pn-pt 9.00-16.00 telefoniczny (0-22)624-91-47, lub e-mail prenumerata@ssonline.com.pl

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH.

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię



Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 90**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika SECRET SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEW S SERVICE:

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
88									

Zamawiam następujące numery SS CD:

86	87	88							

Zamawiam nast. numery NEO: 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ☐
Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 90**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI

	M	L	XL	XXL
3	—	☐	—	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	—	☐	☐	☐

BLUZY

	M	L	XL	XXL
11	—	—	—	—
15	☐	☐	—	—
17	—	—	—	—
21	☐	☐	—	☐

PLECAK
23 Plecak czarny —
24 Plecak szary ☐

INNE
12 Torba —

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ☐
Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 90**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej ☐
Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

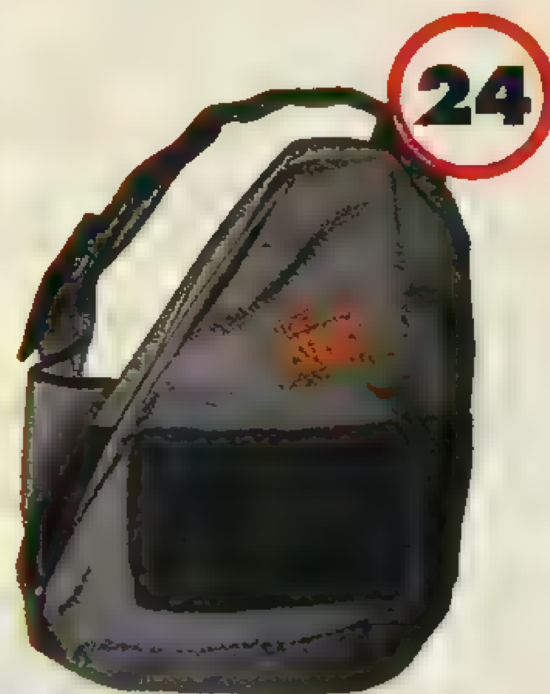
Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

Kto pierwszy ten lepszy! Nie bądź sęp i kup dziecku plecak

Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK" z logo NSS

24



74.40 Cena zawiera koszt przesyłki

Torba „KONSOLÓWKA"

12



56.50

Bluzy

SUPER CENA

15



39.90 ~~62.50~~

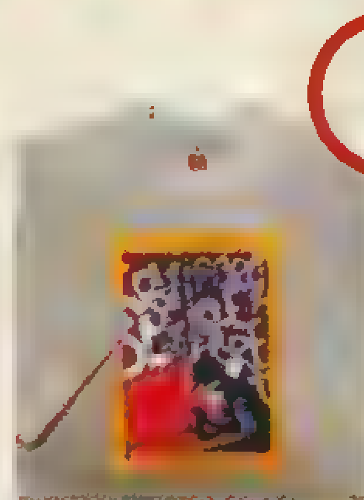
21



109.90

Bawełniane T-shirty

3



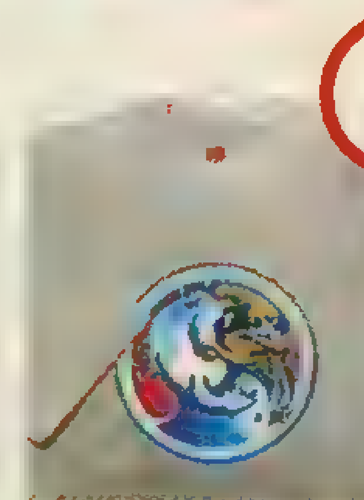
19.90

7



19.90

9



29.90

10



42.00

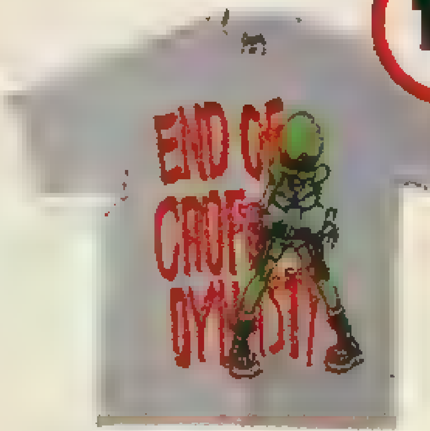
SUPER CENA

14



19.90 ~~42.90~~

18



44.90

19



44.90

20



44.90

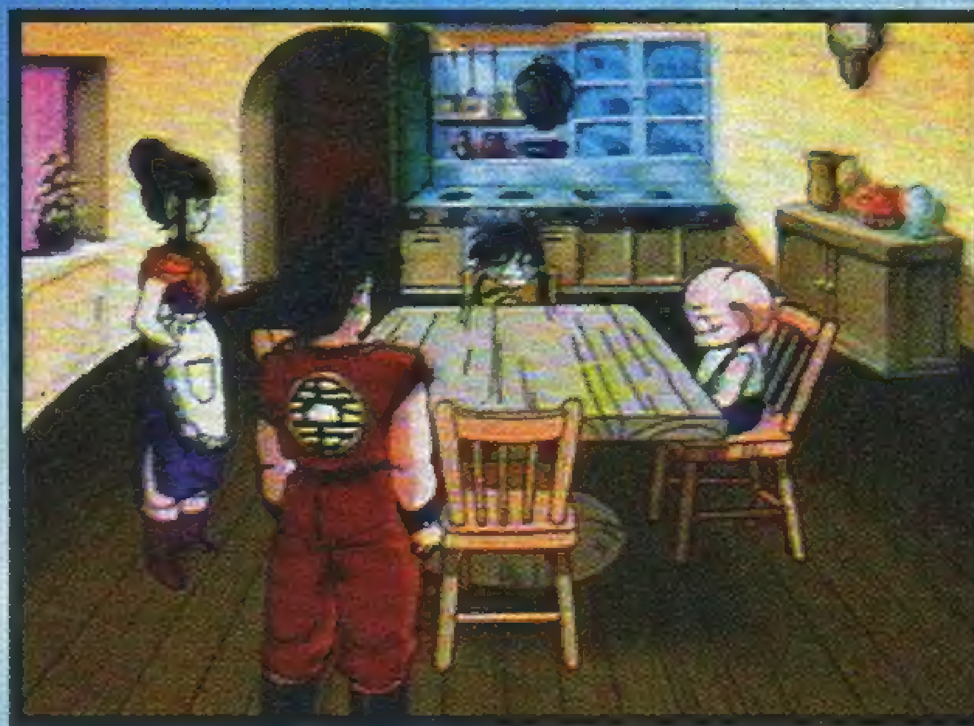
Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

Adres dla klientów robiących zakupy w redakcji.
ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3, pokój nr 7 (porter)

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.







Sięgam pamięcią wstecz i nie mogę sobie przypomnieć, kiedy był ostatni wstępniak w tej rubryce... Od ładnych kilku miesięcy pojawiały się same tylko recenzje. W sumie, jest nawet na to proste wytłumaczenie. Otóż, niestety, ostatnio na polskim rynku mangowym nie działo się zbyt wiele. Jednak teraz coś się ruszyło. Dlatego i w naszym dziale możecie znaleźć lekkie zmiany. Jakie? Już wkrótce się przekonacie. Poczytajcie. W następnym numerze pojawi się coś z zupełnie z innej beczki, ale o tym na razie... sza!

Inna sprawa to pojawiający się od kilku numerów SS CD. Cześć działów z pisma dostała już tam swoje miejsce. Powstaje pytanie, czy chcecie, aby również Manga Room pojawił się w wersji elektronicznej? A jeśli tak, to co byście chcieli tam znaleźć? Więcej recenzji? Jakieś grafiki, np. w postaci tapet na pulpit? MP3? Zapowiedzi, urywki nadchodzących filmów? Wszystko zależy tylko i wyłącznie od Was! To Wy zadecydujecie o mangowej zawartości naszej płytki! Dlatego jeśli macie jakieś życzenia, pomysły, tipsy czy cokolwiek do powiedzenia w tej sprawie – łapcie za kartki i piszcie na nasz adres, z dopiskiem „Manga Room CD". Lub wyślijcie maila: darek@ssonline.com.pl.

I to by było tyle spraw formalnych. A co w dzisiejszym wydaniu? Recenzja „Dragon Ball Z"!!!

O popularności tytułu „Dragon Ball" (a raczej o mani mu towarzyszącej) pisałem już co nieco przy okazji recenzji pierwszego tomu mangi. Jednak był to zaledwie czubek góry lodowej i zapewne jeszcze nie raz do tego tematu powrócę. Zwłaszcza że będzie jeszcze ku temu kilka okazji. Podobnie jak na całym świecie, tak i w naszym kraju „Dragon Ball" zyskał sobie wielu sympatyków. Można to ocenić po ogromnej oglądalności RTL7 w godzinach nadawania tego serialu. Także na Mega Manga X-Mas Party było całkiem sporo osób przebranych za bohaterów „Smoczych Kul". Niestety, w naszym kraju wciąż ciężko o gadżety nawiązujące do tego wielkiego dzieła Toriyamy. Sytuacja ma się wprost przeciwnie niż np. w wypadku Pikachu i jego ferajny. Pokemony mamy dosłownie wszędzie – karty z Pokemonami, koszulki z Pokemonami, chipsy z Tazo Pokemonami, jogurty z Pokemonami. Aż boję się otworzyć lodówkę:) A Songoku i jego kumple? Figurek nie ma, na razie mamy jedynie mangę. Na szczęście, firma Planet Manga postanowiła wyjść naprzeciw zapotrzebowaniu i wydać jeden z odcinków specjalnych serii „Dragon Ball Z".

WITAJ, DOKTORKU

Film zaczyna się sceną, gdy Songohan wraz z Oolongiem pożyczają sobie radar Bulmy – na czas bliżej nie określony. Oolong chce odnaleźć smocze kule i wypowiedzieć życzenie. Niestety, jego plany legną w gruzach, gdyż kto inny odnajduje kule i przyzywa smoka. Tą tajemniczą osobą jest dr Kouchin – asystent diabolicznego dr. Willowa, który przed laty pragnął zawładnąć światem. Jego życzeniem jest uwolnienie swego szalonego pryncypała z lodowego więzienia, co też przywołany przezeń smok czyni. W efekcie większa cześć terenu ulega zniszczeniu,



Okładka kasety jest trochę myląca, są na niej postacie, których jeszcze na świecie nie było w czasie, kiedy toczy się akcja filmu

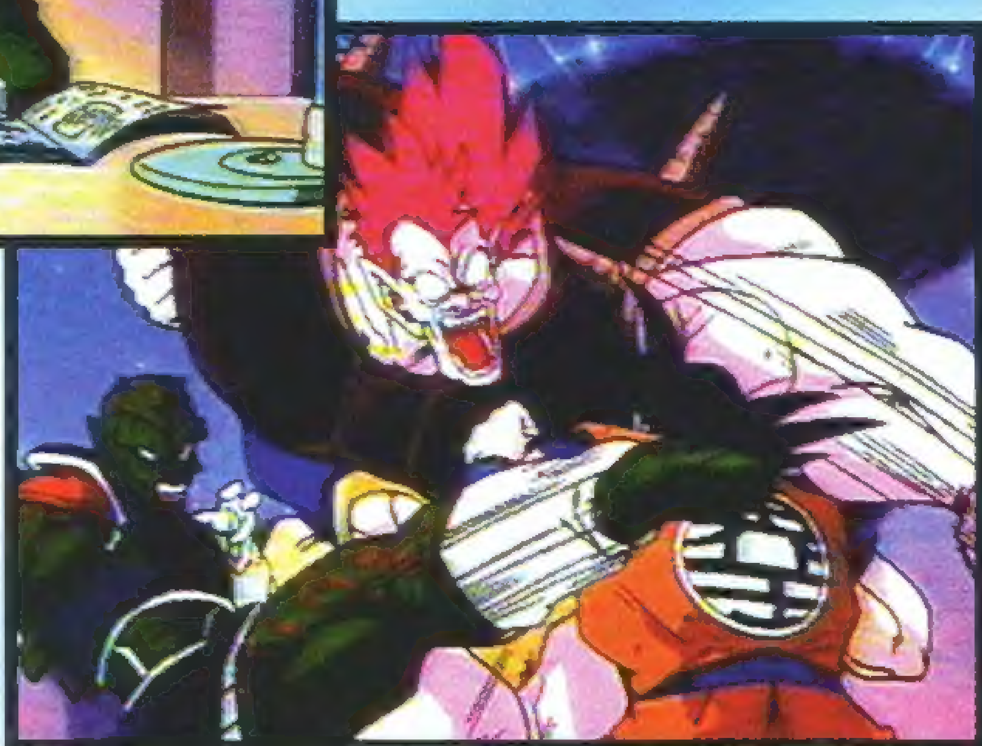


odsłaniając przy okazji tajne laboratorium. Nasi bohaterowie próbują









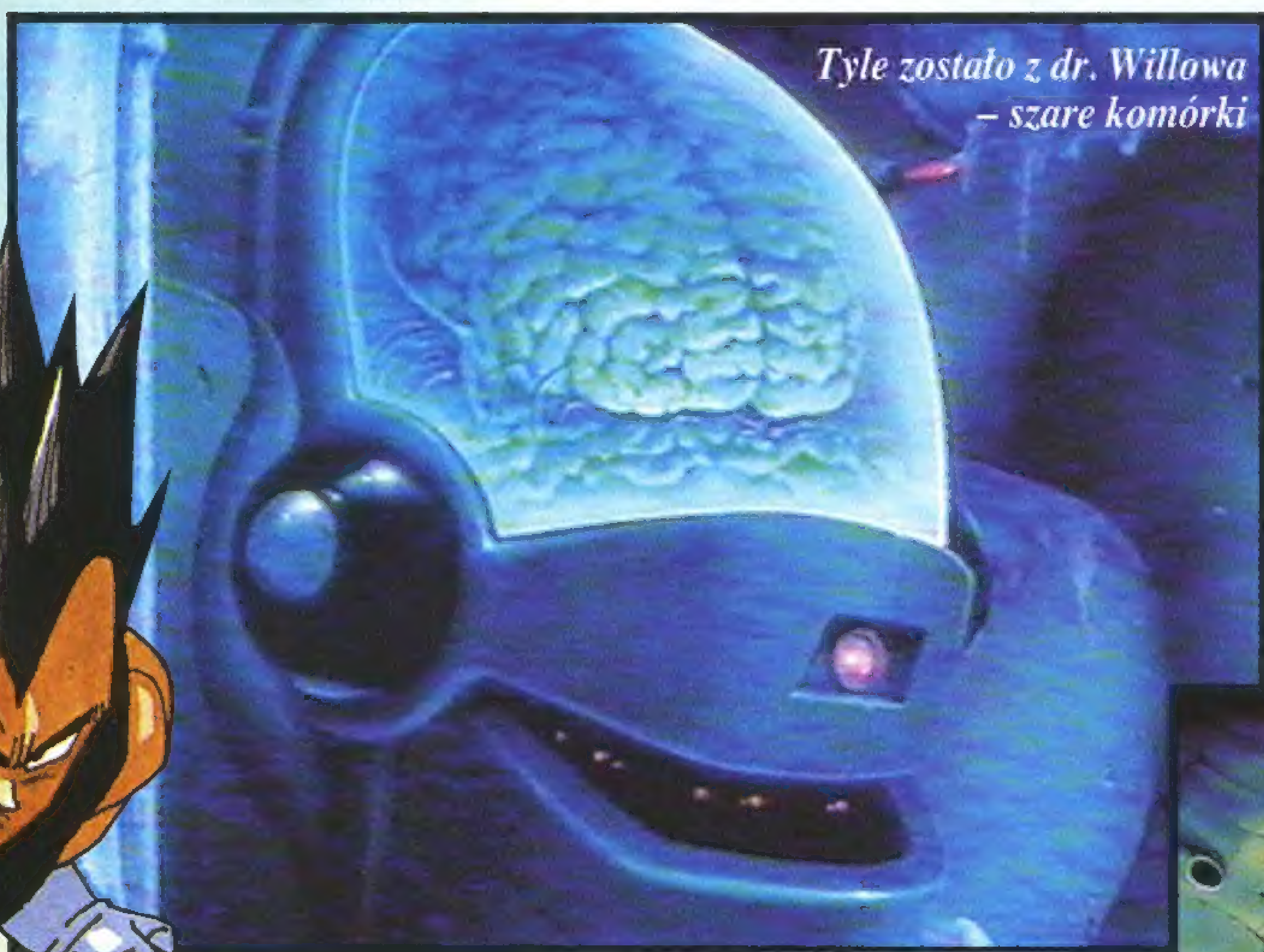
ucieczki, jednak zostają zaatakowani przez tajemniczych napastników. I oto nagle z ratunkiem przychodzi im Szatan Serduszko. Korzystając z okazji, Songohan i Oolong natychmiast biorą nogi za pas...

Dalsza cześć filmu przebiega według znanych schematów. Okazuje



DRAGON BALL Z
ODCINEK SPECJALNY

się, że szalony naukowiec wraz ze swym asystentem chce odnaleźć najpotężniejszego wojownika na Ziemi. W tym celu posyła po Genialnego Żółwia. Szybko się jednak oka-



Tyle zostało z dr. Willowa – szare komórki

zuje, że ten nie spełnia oczekiwań doktora. No bo kto jest najsilniejszym wojownikiem na Ziemi? No kto? Oczywiście, że Songoku (w RTL7 – Songo)! Nasz bohater wyrusza więc na pomoc swemu nauczycielowi. A dalej to już pasmo nieprzerwanej akcji, przeplatanej tym, co lubimy najbardziej, czyli pojedynkami.

SPECJAL

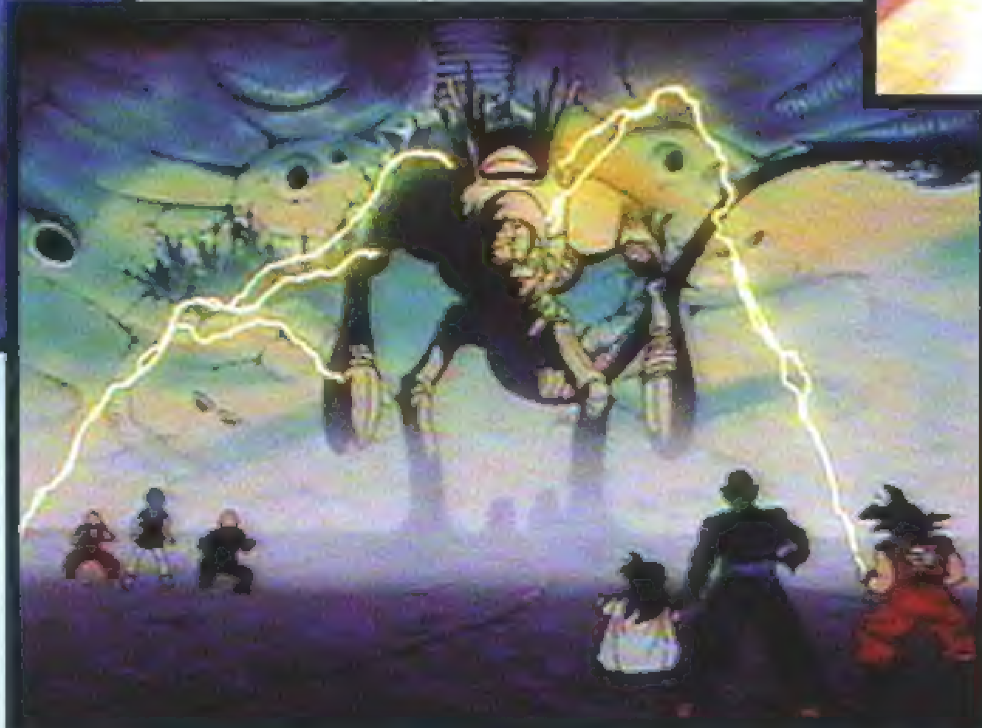
Całość jest utrzymana na poziomie telewizyjnej serii „Dragon Ball Z" (bo to jest odcinek specjalny, a nie film kinowy), ale nie znaczy to, że jest źle. Po prostu nie oczekujcie jakiegoś ogromnego skoku jakościowego, np. w postaci większej liczby klatek animacji. Wszystko jest mniej więcej na takim samym poziomie realizacji jak w TV. Jedyne, co się zmieniło, to sposób przedstawiania fabuły. W serii telewizyjnej jedna walka potrafiła trwać kilka odcinków na zasadzie: kilku ciosów, rozmyślania nad atakami, po czym znowu szybka seria i analiza poszczególnych ruchów. Tu tego nie ma. Akcja jest o wiele szybsza, wszystko idzie do przodu bez niepotrzebnego lania wody. Co dla mnie np. jest dużym plusem. Lubię „Dragon Ball", ale te momenty, kiedy oni klepali się przez kilka odcinków, lekko mnie nudziły. Tu natomiast nie ma czasu na nudę, całość jest bardzo spójna. Nie ma przejściowych, lekko nużących momentów, tu po prostu cały czas coś się dzieje. Dzięki czemu



film ogląda się bardzo przyjemnie.

LOKALIZACJA

Teraz słówko na temat polskiej wersji. Na samym począt-



ku planowano wersję japońską jedynie z polskimi napisami, podobnie jak to było w przypadku „Tenchi Muyo in Love 2". Niestety, tak się nie stało i mamy... wersję francuską z dialogami czytanymi przez polskiego lektora! Zresztą, tego samego, którego słyszymy, oglądając serię TV na RTL7. Z początku uznałem to za pomysł chybiony, jednak po obejrzeniu filmu zmieniłem zdanie. Byłem na sesji nagraniowej i dane mi było zobaczyć, ile trudu kosztuje idealne „przeczytanie" takiego filmu. Poza tym, dzięki temu rozwiązaniu kaseta już powinna być w sprzedaży, a na wersję japońską z napisami musielibyśmy jeszcze trochę poczekać. Więc nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło.

Tak więc po kilku miesiącach oczekiwań wreszcie mamy na polskim rynku kasetę ze specjalnym odcinkiem „Dragon Ball Z". Fanów Songoku i ferajny nie trzeba namawiać do jej nabycia, bo już od dłuższego czasu wydzwaniali do wydawcy z pytaniem: kiedy?

I na koniec jeszcze jedna ważna informacja. Otóż firma Planet Manga zapowiedziała, że jeśli kaseta z odcinkiem specjalnym odniesie sukces, to sprowadzi kolejne i (uwaga! uwaga!) – film kinowy! Więc trzymajcie kciuki i pamiętajcie: otaku zawsze kupują tylko oryginalne kasety!

Konsolite

Dragon Ball Z
odcinek specjalny
„Najsilniejszy Wojownik na Ziemi"
Wydawca: Planet Manga
Czas trwania: 60 min.
Od lat: PG
Wersja:
francuska z polskim lektorem

